ΤΕΥΧΟΣ 66 ΜΑΪΟΣ 1990 400 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES

ΟΠΤΙΚΟΙ ΔΙΣΚΟΙ: GIGABYTES ΓΙΑ HOME MICROS



SOFTWARE FLASH:
- NINJA SPIRIT
- XENOMORPH

ATARI LYNX



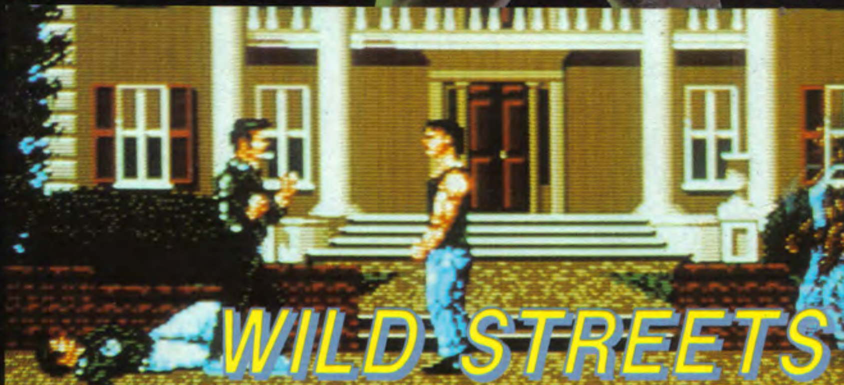


SPECIAL REVIEW: IT CAME FROM THE DESERT

SOFTWARE FILE: ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ SHOOT 'EM UPS!



PIPEMANIA



WILD STREETS

TAITO

RAINBOW ISLANDS



HAND–HELD CONSOLES

GAME SOFTWARE

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

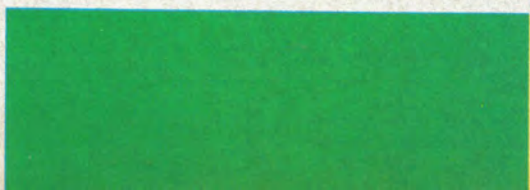
ΔΩΡΑ

HAPPENINGS

ΜΟΥΣΙΚΗ

The 1st and the Best





ΠΕΡΙΕΧΟ

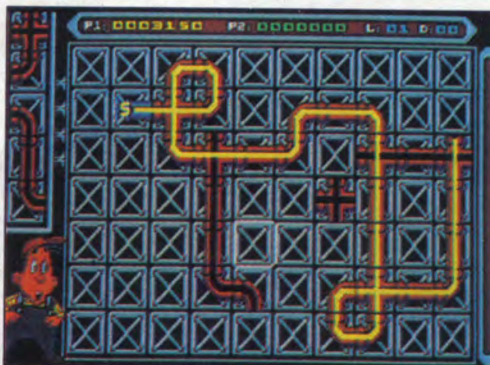
ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

PIPEMANIA

Ο καλός υδραυλικός στις σωληνώσεις φαίνεται, ή αλλιώς, κολλάτε γιατί πνιγόμαστε.

60



WILD STREETS

Βάλτε ένα πάνθηρα στον υπολογιστή σας.

66



ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

IT CAME FROM THE DESERT

Ηρθαν από την έρημο και είναι τεράστια. Μυρμήγκια που σε λίγο θα καταστρέψουν τα πάντα, πλησιάζουν προς την πόλη. Και αυτό το ξέρετε μόνο εσείς!



72

PLAY THE GAME

Μια νέα στήλη που θα σας λέει κόλπα για το πώς να τα βγάζετε πέρα με συγκεκριμένα παιχνίδια. Ξεκίνημα με το Chase H.Q. του Spectrum.

78



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΑΠΑΛΙΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ, ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ, ΕΛΕΝΗ ΧΑΤΖΗΔΡΟΣΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ, ΦΩΤΕΙΝΗ ΚΟΚΚΩΝΗ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΤΕΝΙΑ ΜΠΙΡΗ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ, ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΟΛΥΚΑΝΔΡΙΩΤΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΣΑΚΚΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΤΟΥΡΑΙΤΟΥ **DTP:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ, ΝΙΚΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ, ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΑΡΙΝΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΜΑΡΙΝΑ ΔΕΡΒΙΤΣΙΩΤΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΟΥΛΙΑ, ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΚΟΝΙΑΡΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ:** INTERFOT **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ **ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΧΑΙΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣ/ΝΙΚΗΣ:** ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 54624, ΤΗΛ. 282663, 284664 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 3.950 ΔΡΧ., ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, ΝΠΔΔ 7.700 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ 7.000 ΔΡΧ., ΕΥΡΩΠΗ 5.800 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ 5.800 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ASSISTANT MANAGER:** Vangelis Papalios **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAPGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Margarita Manousou, Nikos Michos, Vasilis Giakamozis **ATHENS OFFICE:** 44 Singrou Av., tel. 9238672-5, 9225520 FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous str., tel. 282663, 284664.

MENA

PIXEL
ΤΕΥΧΟΣ 66 ΜΑΪΟΣ 1990

SONIC BOOM

98

Οδηγείτε το αεροπλανάκι σας και πυροβολείτε τα πάντα: Αεροπλάνα, τρένα, βαπόρια... Χαμός!

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

Atari Lynx: 38

Ο Γιώργος Κυπαρίσσης γράφει για τη νέα, έγχρωμη φορητή παιχνιδομηχανή της Atari.



Hypermedia: 42

Ενα ενδιαφέρον άρθρο για το νέο status στα μέσα αποθήκευσης/ανάγνωσης δεδομένων.



GAMES REVIEWS

IK+

65

Καλά, καλά, είναι λίγο παλιό. Τώρα όμως "λόγω τιμής" πρέπει να το αποκτήσετε.

PUFFY'S SAGA

94

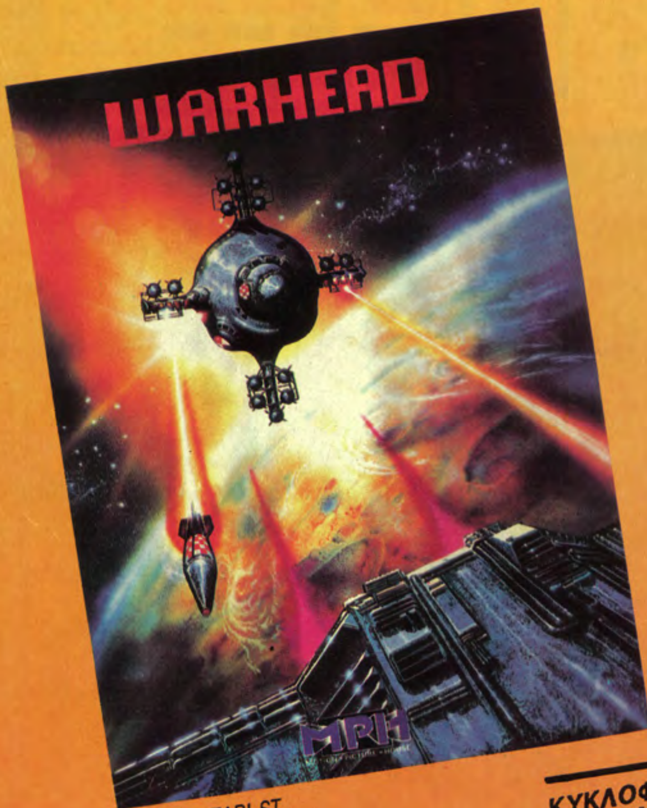
Ο Puffy και η Puffyn δεν είναι τόσο δυνατοί ήρωες, για ν' αντέξουν όλα αυτά που θα συναντήσουν. Γι' αυτό και δεν θα σταματήσουν να γκρινιάζουν.



ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ, ΗΡΟΔΟΤΟΣ ΝΙΚΟΛΑΙΔΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ - ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA - ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ - ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΙΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΑΣΗΣ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΒΙΚΥ ΨΥΧΟΓΙΟΥ, ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΠΕΤΡΙΤΣΗ **ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ:** ΕΛΕΝΗ ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΥ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΦΙΛΙΠΠΙΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:** PERSONAL COMPUTER WORLD **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ.

EDITOR IN CHIEF: Christos Kiriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS**: George Kiparissis, Vasilis Terzopoulos, George Vasilakis, Costas Vasilakis, Dimitris Asimakopoulos, Dimitris Pavlis, Andreas Tsourinakis, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS**: Avgpustinos Tsirimokos, Irodotos Nikolaidis, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES**: UK - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Spiros Peristeris **PROOF READING DP. SUPERVISOR**: Costas Nassis **PROOF READING**: Vicky Psihogiou, Angela Petritsi **TYPEWRITING**: Helen Kotopoulou **PHOTOGRAPHY**: Alexandros Filippidis **EX CLUSIVE RIGHTS FOR GREECE**: Personal Computer World **COVER**: Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER**: Menelaos Meletzis.

the Best Games



AMIGA, ATARI ST



AMSTRAD DISK / CASSETTE, SPECTRUM DISK/CASSETTE
COMMODORE DISK / CASSETTE, AMIGA, ATARI ST

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ ΟΛΑ ΤΑ ADVENTURES ΤΗΣ SIERRA



AMIGA, ATARI ST, IBM DISK 5,25" & 3,5"

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΕ AMSTRAD DISK



AMSTRAD DISK / CASSETTE, SPECTRUM DISK/CASSETTE
COMMODORE DISK / CASSETTE, AMIGA, ATARI ST

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ **GREEKSoftware**
ΠΡΙΓΚΙΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 6443.759, 6448.505, FAX: (01) 6442412.

ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No .... με το ποσό των 3.950 δρχ. αντί των 4.400 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μεινω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______

Τ.Κ. ______ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** ______

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ No ______

______

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ______
2) ______
3) ______
4) ______
5) ______

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ______
2) ______
3) ______

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: ______ **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ** ______ **ΤΗΛ** ______

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______
ΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΟΝΟΜΑ ______
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______ **ΤΗΛ.:** ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______ **Τ.Κ.** ______
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

TMHMA ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ PIXEL

Ενας μήνας περνάει συχνά πολύ γρήγορα, κι έτσι - πριν προλάβετε να ξεψαχνίσετε το προηγούμενο PIXEL - είμαστε και πάλι μαζί, φορτωμένοι με φρέσκα νέα για τους αγαπημένους μας home-micros, τα computer games που δεν λένε ν' αφήσουν το joystick μας να ξεκουραστεί, και βέβαια τις παιχνιδομηχανές που, όπως φαίνεται, έχουν βαλθεί να αποδείξουν ότι η τεχνολογία των microchips έχει πολλά να μας προσφέρει ακόμα. Είναι μάλιστα εντυπωσιακό το γεγονός ότι, ενώ δεν έχουμε δει πολλές εφαρμογές της τεχνολογίας αυτής σε μεγαλύτερες αγορές (π.χ. έγχρωμες τηλεοράσεις) έφτασε κιόλας στη χώρα μας η πρώτη φορητή έγχρωμη παιχνιδομηχανή.

Ο λόγος για το LYNX της ATARI, τη νέα παιχνιδομηχανή που εισβάλλει με βασικό πλεονέκτημα την έγχρωμη οθόνη υγρών κρυστάλλων, μεγέθους μόνο 3,5 ιντσών. Το φοβερό αυτό κατασκεύασμα δεν αρκείται όμως μόνο στην έγχρωμη οθόνη, αλλά διαθέτει κι ένα ειδικά σχεδιασμένο hardware που του επιτρέπει να παίζει παιχνίδια με την άνεση που συναντάμε μόνο σε δεκαεξάμπιτες παιχνιδομηχανές. Σε ό,τι αφορά δε το software, μην ανησυχείτε: Οι τίτλοι που ήδη έχει η Atari στη διάθεσή της και η θέση που κατέχει στο χώρο του game software εγγυώνται για το μέλλον αυτού του άγριου αιλουροειδούς.

Καθώς όμως αναφερόμαστε σε "εκπροσώπους" της σημερινής τεχνολογίας, δεν θα 'πρεπε να παραλείψουμε το αφιέρωμα αυτού του τεύχους στα "HYPERMEDIA", ή Υπερ-μέσα κατά το ελληνικότερο, αλλά και σε όσα περιλαμβάνονται μέσα σ' αυτήν τη νέα λέξη. Θα διαβάσετε πρώτα απ' όλα για οπτικούς δίσκους, οι οποίοι - κατά τα φαινόμενα - δεν θα αργήσουν να γίνουν οι νέες περιφερειακές μνήμες για τους μελλοντικούς υπολογιστές. Τα Υπερ-μέσα επεκτείνονται και στο software, φιλοξενώντας κάποια "έξυπνα" προγράμματα που κατορθώνουν να φτάνουν στο επιθυμητό αποτέλεσμα χρησιμοποιώντας όλο και πιο λογικές διαδικασίες. Αυτό όμως που μας ενδιαφέρει περισσότερο απ' όλα, είναι ότι τα παραπάνω έχουν ήδη αρκετές εφαρμογές σε γνωστά παιχνίδια, ενώ υπόσχονται να μας χαρίσουν πολύ σύντομα δεκάδες megabytes αφιερωμένα στα computer games του αύριο.

Ας ρίξουμε όμως και μια ματιά στα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν αυτόν το μήνα, παρουσιάσεις των οποίων φιλοξενούμε στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Οπως θα δείτε, ο τρόπος που γίνονται οι παρουσιάσεις των παιχνιδιών έχει αλλάξει αρκετά, με κύριο στόχο την επιθυμία μας να σας δώσουμε μια ακριβέστερη εικόνα για κάθε παιχνίδι. Επίσης, μέσα από τη στήλη Software Flash, προσπαθούμε να σας ενημερώνουμε για τις πιο πρόσφατες κυκλοφορίες με κάποιες σύντομες περιγραφές, χωρίς αυτό βέβαια να σημαίνει ότι δεν θα επανέλθουμε σε επόμενο τεύχος με αναλυτικότερη παρουσίαση, αν βέβαια κάτι τέτοιο θεωρηθεί αναγκαίο. Στις σελίδες που ακολουθούν, θα βρείτε επίσης μια νέα στήλη που σκοπό έχει να βοηθάει τους απανταχού gamers που έχουν "κολλήσει", παίζοντας με κάποιο παιχνίδι. Ετσι, αυτόν το μήνα, στη στήλη "PLAY THE GAME" θα βρείτε οδηγίες, χρήσιμες συμβουλές, χάρτες, αλλά και μυστικούς κωδικούς, που θα σας βοηθήσουν να προχωρήσετε πέρα από τη δεύτερη πίστα στο CHASE H.Q.

Και βέβαια, όπως κάθε μήνα, φιλοξενούμε στο SPECIAL REVIEW άλλο ένα παιχνίδι, για το οποίο θα μπορούσαν να γραφτούν πολλές σελίδες και να βγουν πολλές φωτογραφίες χάρη στα υπέροχα γραφικά του. Ο τίτλος του: "IT CAME FROM THE DESERT", και σίγουρα θα σας ενθουσιάσει. Το Software File παρουσιάζει τα καλύτερα shoot 'em ups που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα, και συμπληρώνει τα reviews αυτού του τεύχους. Μέχρι τον επόμενο μήνα, σας υποσχόμαστε να συγκεντρώσουμε κάθε καινούργιο πρόγραμμα που θα κυκλοφορήσει, και να σας το παρουσιάσουμε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

Εμείς θα είμαστε και πάλι μαζί με το τεύχος Ιουνίου. Μέχρι τότε, καλό μήνα και... μην ξεχνάτε ότι αυτή την εποχή υπάρχουν και κάποια μαθήματα που δεν πρέπει να παραμελείτε για χάρη των computer games.

Ο αρχισυντάκτης

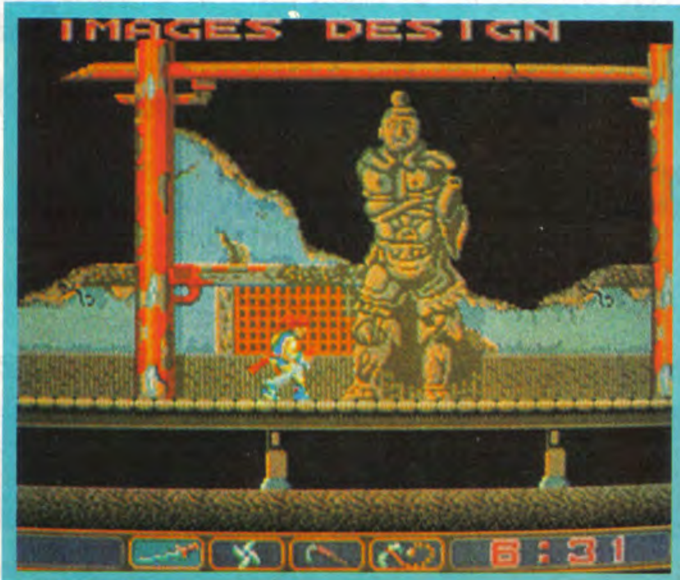


SOFTWARE *flash*

NINJA SPIRIT

Είναι γνωστό ότι οι απανταχού ninjas έχουν πολύ ανεπτυγμένο το αίσθημα της τιμής, και συνεπώς δεν μπορούν να ανεχθούν για κανένα λόγο την εισβολή κακών πνευμάτων στον τόπο που ζουν. Σε μια τέτοια περίπτωση, θα πρέπει να πολεμήσουν τα κακά πνεύματα και να τα νικήσουν ή να πεθάνουν, όπως προστάζει ο κώδικας τιμής τους. Ο ninja της ιστορίας μας δεν αποτελεί εξαίρεση βέβαια, και έτσι εξοπλίζεται με ό,τι όπλο βρει πρόχειρο και ξεκινάει για τη μάχη. Ευτυχώς γι' αυτόν, το σπίτι του φαίνεται ότι ήταν πραγματικό... οπλοστάσιο, αφού τα όπλα που βρήκε πρόχειρα είναι ουκ ολίγα. Ετσι διαθέτει σπαθιά, τα κλασικά "shurikens" (δηλ. τα αστεράκια που πετάνε οι ninja), λύκους (!), μάγους (!!) και "kitemens". Το πιο εντυπωσιακό από τα όπλα αυτά είναι αυτό που μοιάζει με μια άγκυρα δεμένη στην άκρη ενός σχοινιού, το οποίο ο ninja περιστρέφει γύρω από τον εαυτό του. Η δύναμη των όπλων αυξάνεται προοδευτικά μέχρι ένα μέγιστο, καθώς ο ninja μαζεύει bonus icons που βρίσκονται στο δρόμο του. Μαζεύοντας έναν δεύτερο τύπο από bonus icons, ο ninja εφοδιάζεται με ένα ή δύο ομοιώματά του, που τον ακολουθούν όπου κι αν πάει, και χρησιμοποιούν τα όπλα τους όταν αυτός κάνει το ίδιο. Το παιχνίδι αποτελείται από επτά right-to-left scrolling πίστες, κάθε μια από τις οποίες διαθέτει το δικό της σύνολο αντιπάλων που πρέπει να εξολοθρεύσετε. Στο τέλος κάθε πίστας υπάρχει ένας εντυπωσιακός αντίπαλος που πρέπει να εξουδετερώσετε, πριν προχωρήσετε στο επόμενο level. Στην πρώτη πίστα ο κακός αυτός έχει τη μορφή της θεάς Σίβα.

Conversion από το ομώνυμο coin-op της Irem, το Ninja Spirit έχει μεταφερθεί με πολύ επιτυχία στους υπολογιστές από την Images Design, η οποία έκανε το conversion για την Activision. Εχει λίγο πολύπλοκο control system, κάτι που ήταν όμως αναμενόμενο, αφού το coin-op είχε τρία κουμπιά και το μοχλό, που όμως δεν μειώνει το playability, το οποίο είναι σε πολύ καλά επίπεδα. Αρχίστε την προετοιμασία...



KLAX

Το Tetris είναι ένα παιχνίδι που σίγουρα δεν στερείται απομιμήσεων. Θα αναφέρουμε μόνο το Flashing Point, το Block Hole, το Bloxed και το Block Out. Αν νομίζετε λοιπόν ότι έχουν καλυφθεί όλες οι δυνατές παραλλαγές, τότε κάνετε λάθος, και αυτό έρχεται να το επιβεβαιώσει η Tengen με το Klax. Το Klax θα κυκλοφορήσει επίσης και στα coin-ops, αλλά δεν μπορεί να χαρακτηριστεί "coin-op conversion", αφού η έκδοση για coin-op και η έκδοση για τους home υπολογιστές ετοιμάζονται ταυτόχρονα.

Οπως όλα τα Tetris clones, έτσι και το Klax έχει πολύ απλή υπόθεση. Η πίστα είναι ένας ατέρμονας ιμάντας που κινείται συνεχώς. Πάνω στον ιμάντα αυτό πέφτουν κύβοι διαφόρων χρωμάτων, και αρχίζουν να κινούνται. Εσείς μπορείτε να βάλετε τους κύβους τον ένα πάνω στον άλλο, με μέγιστο αριθμό πέντε, να προκαλέσετε την αντανάκλασή τους, ή να τα ρίξετε μέσα σε "καταβόθρες". Ποιος είναι ο στόχος του παιχνιδιού; Να καταφέρετε να φτιάξετε μια σειρά από τρεις κύβους του ίδιου χρώματος, είτε οριζόντια, είτε κάθετα, είτε διαγώνια. Η αποστολή σας δεν είναι τόσο απλή όσο φαίνεται, αλλά αυτό θα είστε σε θέση να το διαπιστώσετε μόλις προσπαθήσετε να την εκπληρώσετε. Τα πράγματα δυσκολεύουν ακόμη περισσότερο, καθώς ο ιμάντας αρχίζει να κινείται με διαρκώς αυξανόμενη ταχύτητα, κι έτσι σας μένει όλο και λιγότερος χρόνος για να χειριστείτε τους κύβους κατά τον καλύτερο τρόπο. Είναι πιθανό επίσης να προστίθενται και άλλου τύπου εμπόδια στην προσπάθειά σας.

Αν βαρεθήκατε το κλασικό Tetris, τότε το Klax είναι ό,τι πρέπει για να ξανασχοληθείτε και πάλι με ένα παρόμοιο παιχνίδι. Τουλάχιστον μέχρι το επόμενο Tetris Clone, που - όπως δείχνουν τα πράγματα - δεν θα αργήσει και πολύ...





MIDNIGHT RESISTANCE

Αν και ο τίτλος του θα μπορούσε να οδηγήσει στο αντίθετο συμπέρασμα, το παιχνίδι δεν έχει καμία σχέση με τρομοκρατικές ενέργειες, αλλά πρόκειται για την ιστορία δύο μαχητών που αντιμετωπίζουν μόνοι τους όλον τον εχθρικό στρατό, με σκοπό να απελευθερώσουν τον τόπο τους από τη σκλαβιά.

Το "Midnight Resistance" είναι άλλο ένα coin-op conversion για την Ocean, από το ομώνυμο coin-op της Data East. Το coin-op είναι ένα eight-way-scrolling shoot'em up, με δυνατότητα συμμετοχής ενός ή δύο παικτών ταυτόχρονα. Το conversion γίνεται από την Special FX, και είναι πιθανό το τελικό προϊόν να μην είναι ακριβώς όμοιο με το coin-op, αλλά να είναι κάποια "παραλλαγή" του. Επίσης, οι εκδόσεις για Atari ST και Amiga θα είναι διαφορετικές από αυτές των 8-bit υπολογιστών.

Το παιχνίδι διαθέτει ένα πολύπλοκο σύστημα ελέγχου που αποτελείται από δύο κουμπιά και έναν περιστρεφόμενο μοχλό. Κινώντας το μοχλό προς κάποια κατεύθυνση, ο χαρακτήρας που ελέγχετε κινείται ανάλογα, ενώ περιστρέφοντάς τον αλλάζει η διεύθυνση προς την οποία πυροβολείτε. Κατά πάσα πιθανότητα αυτό μεταφράζεται σε δύο επιπλέον πλήκτρα ελέγχου.

Η πίστα σκρολάρει προς οκτώ κατευθύνσεις και οι εχθροί εμφανίζονται από παντού. Εντυπωσιακό είναι το ότι μεγάλα κομμάτια της πίστας κινούνται, καθώς προσπαθούν είτε να σας βοηθήσουν να φτάσετε στο στόχο σας, είτε ακριβώς το αντίθετο.

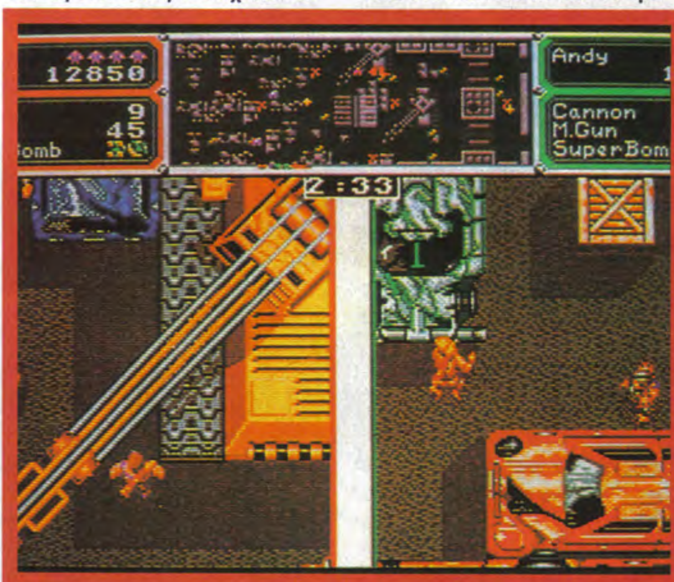
Αρκετές φορές θα περάσετε από αποθήκες όπλων του εχθρού, όπου μπορείτε να ανεφοδιαστείτε σε πυρομαχικά, καθώς και να αλλάξετε το όπλο σας, παίρνοντας ένα πιο χρήσιμο για την πίστα που θα ακολουθήσει. Τα όπλα διαφέρουν μεταξύ τους στην ταχυβολία, στο πόσο ισχυρά είναι τα πυρά που εκτοξεύουν, καθώς και στο πόσο τμήμα της πίστας καλύπτουν τα πυρά, και η εκλογή του κατάλληλου είναι θέμα ζωτικής σημασίας. Αλλη μια μάχη λοιπόν αρχίζει...



CRACKDOWN

Πάρτε μια ειδική αστυνομία που ονομάζεται Crackdown, και έχει στελεχωθεί με επίλεκτα στελέχη, δύο από τα οποία ονομάζονται Andy και Ben. Προσθέστε και τον Dr K, που είναι ένας τρελός επιστήμονας που έχει σκοπό να κατακτήσει τον κόσμο, θάλτε αρκετά ρομπότ τελευταίας τεχνολογίας που δεν διαφέρουν καθόλου από ανθρώπινα όντα και έχουν τεθεί στην υπηρεσία του Dr K, και έχετε φτιάξει το Crackdown.

Τα ρομπότ ονομάζονται "ρέπλικες", όπως στην ταινία "Blade runner", κι έχουν κυριεύσει τα στρατηγικότερα σημεία της πόλης. Για να τα καταστρέψετε, θέτοντας έτσι τέλος στα σχέδια του Dr K, πρέπει να τοποθετήσετε δυναμίτες σε ορισμένα σημεία της πόλης, που είναι συνήθως τα σημεία από όπου νέα ρομπότ εμφανίζονται. Από τη στιγμή που το πρώτο κομμάτι δυναμίτη θα τοποθετηθεί, έχετε περιορισμένο χρόνο στη διάθεσή σας, για να τοποθετήσετε τα υπόλοιπα και να φτάσετε στην έξοδο. Το πλήθος των εκρηκτικών που πρέπει να τοποθετηθούν ποικίλλει από πίστα σε πίστα, ανάλογα με το μέγεθός της, και το πλήθος των σημείων από τα οποία εμφανίζονται ρομπότ. Το παιχνίδι μπορεί να παίζεται από έναν ή δύο παίχτες ταυτόχρονα, κάθε ένας από τους οποίους έχει το δικό του μισό της οθόνης, και μπορεί, κατά συνέπεια, να κινείται ανεξάρτητα από τον άλλον. Ετσι, μπορούν οι παίκτες να αναπτύξουν διάφορες στρατηγικές, όπως "περικύκλωση" των αντιπάλων, ή να "μοιράσουν" την πίστα και τα εκρηκτικά που πρέπει να τοποθετηθούν. Φυσικά στο two player mode υπάρχει ανταγωνισμός για τα bonus όπλα που βρίσκονται στην πίστα, όπως βλήματα πυροβόλου, δεσμίδες αυτομάτου ή χειροβομβίδες. Το two player mode πάντως είναι πολύ πιο διασκεδαστικό απ' ό,τι το one player.



Η U.S. Gold τα κατάφερε πολύ καλά στο conversion από το ομώνυμο coin-op της Sega, που είχε γνωρίσει αρκετή επιτυχία. Η πίστα φαίνεται από πάνω, όπως στο Gauntlet, και σκρολάρει προς οκτώ κατευθύνσεις. Τα sprites είναι κι αυτά πολύ καλά σχεδιασμένα και με καλό animation, ενώ ο ήχος είναι και αυτός αρκετά πλούσιος, με πολλά εφέ, και βοηθάει το παιχνίδι. Τέλος, το gameplay είναι πολύ καλό στο one player mode και εξαιρετικό στο two player mode. Το Crackdown θα ικανοποιήσει τους φίλους των arcades, αλλά και όσους θέλουν πιο "ήσυχα" παιχνίδια. Αξίζει τον κόπο να του ρίξετε μια ματιά.

CYBERBALL

Ολοι θα έχετε δει ένα παιχνίδι αμερικανικού ποδοσφαίρου, του αθλήματος που οι παίκτες είναι σαν...τεθωρακισμένα για να μπούνε στο γήπεδο, και τους αρέσει να μαζεύονται σε μεγάλα γκρουπ, όπου οι παίκτες της μιας ομάδας προσπαθούν να ξυλοκοπήσουν τους παίκτες της άλλης.

Φανταστείτε τώρα το ίδιο σκηνικό, στημένο στο 2020 περίπου, και τους κανονισμούς του ελαφρά τροποποιημένους, και θα έχετε το Cyberball. Οι κανονισμοί είναι ίδιοι όσον αφορά τους πόντους που κερδίζετε, δηλαδή το ότι πρέπει να επιτύχετε touch down, μπορείτε να χτυπάτε τους αντιπάλους, ή να καλύψετε κάποιες γυάρδες κ.λπ. Οι κυριότερες αλλαγές έχουν γίνει στη σύνθεση των ομάδων και τη μπάλα που χρησιμοποιείται. Οι παίκτες δεν χρειάζονται πια ούτε τα γνωστά κράνη ούτε τις "πανοπλίες" ούτε οποιοδήποτε άλλο προστατευτικό μέσο, γιατί δεν είναι άνθρωποι αλλά ρομπότ. Τα ρομπότ έχουν επιτραπεί στους αγώνες από το 2015, και από τότε οι ομάδες απέλυσαν τους προπονητές τους και προσέλαβαν μηχανικούς. Η έλλειψη περιορισμών όσον αφορά τα ρομπότ που χρησιμοποιούνται, έχει οδηγήσει στην κατασκευή μηχανικών τεράτων ύψους 6 μέτρων και πλάτους 2. Αν οι διαστάσεις σας φαίνονται υπερβολικές, πρέπει να σας πούμε ότι είναι απαραίτητες, αφού η μπάλα δεν είναι το γνωστό "πεπόνι", αλλά η διάμετρός της έχει αυξηθεί σε ένα μέτρο. Επίσης είναι κατασκευασμένη από εκρηκτικό υλικό, έτσι ώστε να μπορεί να σκάσει στους βραχίονες των ρομπότ, μετατρέποντάς τα σε βίδες, και ζυγίζει κάτι περισσότερο από 100 κιλά.



'Οπως σε κάθε παιχνίδι τέτοιου είδους που σέβεται τον εαυτό του, έχετε κι εδώ το δικαίωμα να διαλέγετε τα μέλη της ομάδας σας, πράγμα που είναι ζήτημα ζωτικής σημασίας, αφού μερικοί είναι εμφανώς καλύτεροι από άλλους. Ακόμη, είναι πολύ πιθανό να επιτρέπονται κάποιες αθέμιτες ενέργειες, όπως δωροδοκίες αντιπάλων, διαιτητών (αλλά όχι στημένα παιχνίδια). Ενα παιχνίδι για τους φίλους των δυναμικών αθλημάτων.

BLACK TIGER

Οι σκοτεινές δυνάμεις επιτίθενται για μια ακόμη φορά σε έναν ήσυχο τόπο. Εκεί που η ζωή κυλάει ήσυχα, ξεπετάγονται από τα βάθη της κόλασης χιλιάδες μικροί σατανάδες και τρεις απαίσιοι δράκοι για να σκορπίσουν παντού τον τρόμο και την απελπισία. Οι κάτοικοι έχουν εξαφανιστεί, και οι σοφοί δρυΐδες του τόπου έχουν μεταβληθεί σε πέτρινα αγάλματα. Μπορεί να μην το πιστεύετε, αλλά η μοναδική ελπίδα του τόπου είστε εσείς, που αυτή τη φορά παίρνετε τη μορφή του θρυλικού (;) ήρωα Black Tiger, και εξορμάτε για να απελευθερώσετε τον τόπο.

Είστε εξοπλισμένος με αρκετό θάρρος, τις φυσικές σας ικανότητες, μια πανοπλία και αρκετά μαχαίρια. Οι εχθροί εμφανίζονται απ' όλες τις διευθύνσεις, ακόμη και από το έδαφος και την οροφή, και πρέπει να τους χτυπήσετε αρκετές φορές για να απαλλαγείτε από την παρουσία τους. Οταν ένας εχθρός φύγει προς συνάντηση του δημιουργού του, αφήνει στη θέση του ένα νόμισμα αξίας 1-100 zenny. Τα zenny σας είναι χρήσιμα στις συναλλαγές σας με τους δρυΐδες, αλλά πρέπει πρώτα να τους ξεμαρμαρώσετε με το να τους ακουμπήσετε. Κατόπιν μπορείτε να αγοράσετε από αυτούς διάφορα χρήσιμα αντικείμενα, όπως πιο ισχυρά όπλα, πιο ανθεκτικές πανοπλίες, έξτρα ενέργεια και πολλά άλλα, κάνοντας έτσι την πρόοδό σας πιο εύκολη. Θα πρέπει να ανταπεξέλθετε και σε αρκετές δυσκολίες ακόμη, που συμπεριλαμβάνουν μυστικές πόρτες, μπουντρούμια, παγίδες και, φυσικά, τους τρεις δράκους αντιπροσώπους.

Πολύ καλό conversion από την U.S. Gold, που τελευταία τα καταφέρνει αρκετά καλά, διατηρεί όλη την ατμόσφαιρα και το gameplay του coin-op της Capcom. Τα γραφικά είναι επίσης πολύ καλά, όπως φαίνεται επίσης και στα screenshots, και ο ήχος είναι πολύ ατμοσφαιρικός και προσθέτει στο παιχνίδι. Θα πρέπει να του ρίξετε μια ματιά, αν όχι κάτι περισσότερο...



TV SPORTS FOOTBALL

Οσοι πιστέψατε ότι πρόκειται για ποδοσφαιράκι, έχετε πέσει έξω. Πρόκειται για ένα πολύ όμορφο πρόγραμμα αμερικάνικου ποδοσφαίρου, που μοιάζει με ράγκμπυ. Βέβαια, οι Αμερικανοί έχουν τη κακή συνήθεια να το ονομάζουν football, και ας πιάνουν την μπάλα με τα χέρια.

Η Cinemaware μας έχει συνηθίσει σε προγράμματα με πολύ καλή παρουσίαση, γραφικά και - τον τελευταίο καιρό - σε πολύ καλό gameplay. Το football ανήκει στη σειρά του TV Sports, όπως και το μπάσκετ που πολλοί από εσάς ήδη έχουν.



Το πρόγραμμα είναι πράγματι πολύ καλό. Διαθέτει επιθετικά και αμυντικά συστήματα, πολύ καλό scrolling και επιλογές που προσφέρουν στο παιχνίδι καλό playability. Το βασικό πρόβλημα, βέβαια, είναι οι άγνωστοι - στην Ελλάδα - κανόνες του αμερικανικού football. Ομως, και γι' αυτό έχει φροντίσει η Cinemaware. Το manual που συνοδεύει το παιχνίδι περιλαμβάνει με πληρότητα όλους τους κανόνες του παιχνιδιού, καθώς και μια σύντομη ιστορική αναδρομή του αθλήματος. Αν έχετε λοιπόν τη διάθεση να ασχοληθείτε με την αμερικανική αντίληψη για το ποδόσφαιρο, το TV Sports Football αποτελεί μια πολύ καλή ευκαιρία για να αρχίσετε.



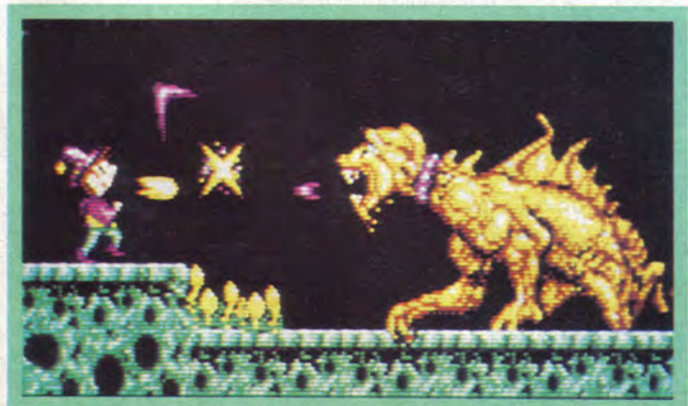
ZOMBI

Αν νομίζετε ότι έχετε αντιμετωπίσει όλα τα είδη των δυνάμεων του κάτω κόσμου, τότε το Zombi μάλλον θα αλλάξει την άποψή σας. Οπως και ο τίτλος του δηλώνει, στο παιχνίδι αυτό της Ubi Soft έχετε να αντιμετωπίσετε τους ζωντανούς-νεκρούς, οι οποίοι σας θέλουν στο βραδινό τραπέζι τους - και όχι για καλεσμένο βέβαια. Οδηγείτε μια ομάδα από τέσσερις ανθρώπους που προσπαθούν να ξεφύγουν από τα ζόμπι, παίρνοντας ένα ελικόπτερο και πετώντας μακριά. Δυστυχώς όμως, τα καύσιμα δεν επαρκούν για μια τέτοια πτήση, κι έτσι θα πρέπει να προσγειωθείτε στην ταράτσα ενός σούπερ μάρκετ για να εφοδιαστείτε με καύσιμα. Εδώ αρχίζει το δεύτερο τμήμα της περιπέτειάς σας, μια και πρέπει να αντιμετωπίσετε εκτός από τα ζόμπι και μια ομάδα ανθρώπων που θα προσπαθήσουν να φτάσουν στο ελικόπτερο πριν από σας, με τον ίδιο βέβαια σκοπό. Μόνο για παίκτες που αντέχουν τις ταινίες τρόμου...

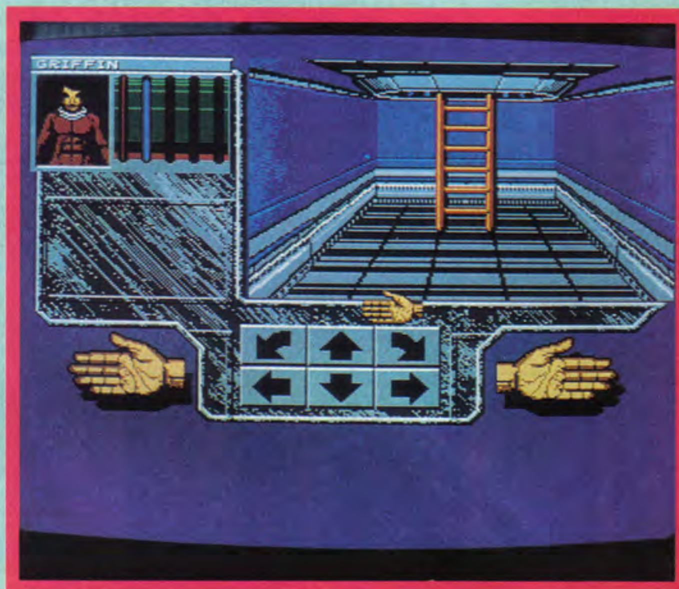


SEVEN GATES OF JAMBALA

Πώς θα αισθανόσαστε αν ήσασταν μάγος και ανακαλύπτατε ότι το μαγικό σας ραβδί έχει γίνει επτά κομμάτια, κι αυτά έχουν διασκορπιστεί σε έναν κόσμο που ονομάζεται Jambala, και μάλιστα κάθε ένα βρίσκεται στο τέλος μιας διαδρομής γεμάτης από εχθρικά όντα και παγίδες; Σίγουρα όχι πολύ όμορφα, αλλά θα ξεκινούσατε να μαζέψετε τα κομμάτια τους - δεν θα είχατε άλλωστε και άλλη επιλογή. Κάθε διαδρομή σκρολάρει από τα δεξιά προς τα αριστερά και, αν καταφέρετε να φτάσετε στο τέλος της, θα διαπιστώσετε ότι πριν πάρετε το κομμάτι του ραβδιού, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε έναν τεράστιο εχθρό. Μπορείτε επίσης να βρείτε και καλύτερα όπλα, που σας βοηθάνε να απαλλάσσεστε από τους εχθρούς σας πιο εύκολα. Ομορφα γραφικά και ήχος, και gameplay που θυμίζει ένα από τα πιο αγαπημένα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει, το Super Mario Bros, το Seven gates of Jambala θα αρέσει σίγουρα στους φίλους του είδους.



XENOMORPH



Προσπαθήστε να φανταστείτε κάποιον έρημο και ακατοίκητο πλανήτη, από εκείνους που δεν φημίζονται και τόσο για τη φιλοξενία τους. Το όλο τοπίο και η ατμόσφαιρα θυμίζουν κάτι από "Αλιεν". Το τοπίο το ατενίζετε μέσα από τα μεταλλικά φινιστρίνια του διαστημόπλοίου, στον θάλαμο διακυβέρνησης. Ολα είναι έρημα. Γυρνάτε γύρω γύρω, και κάνετε μερικά διστακτικά βήματα στο διάδρομο. Ψυχή. Είστε μόνος; Ησασταν μόνος σε όλη τη διάρκεια του ταξιδιού; Η μνήμη σας δεν σας βοηθά να ξεκαθαρίσετε τα πράγματα. Καθώς συνεχίζετε την περιπλάνησή σας μέσα στο υπερσύγχρονο σκάφος, διαπιστώνετε ότι όλα λειτουργούν στην εντέλεια. Υπάρχουν τρόφιμα, πρώτες βοήθειες και χρήσιμα "ντουλαπάκια" με πληροφορίες, τα οποία περιμένουν την κατάλληλη εντολή από το κατάλληλο πρόσωπο για να χρησιμοποιηθούν. Πώς άραγε γίνεται αυτό; Ψάχνετε τις τσέπες σας και το μόνο που κατορθώνετε να ανακαλύψετε είναι μια ηλεκτρονική κάρτα, που σίγουρα δεν είναι πιστωτική.

Δεν ξέρω αν θα αποτελείτε εξαίρεση, αλλά όσοι γνωστοί, φίλοι ή ξένοι είδαν για πρώτη φορά το Xenomorph, αναγνώρισαν χωρίς δισταγμό τη συνέχεια του Dungeon Master στο διάστημα. Ολα μοιάζουν με το Dungeon Master: Η ατμόσφαιρα, ο τρόπος σκέψης, το περιβάλλον, ακόμα και τα πλήκτρα ελέγχου. Εχετε το γνωστό σετ με τα βελάκια, έχετε inventory που έρχεται στην οθόνη με το right mouse button... Γενικά, μέχρι και οι λεπτομέρειες θυμίζουν έντονα Dungeon Master, αλλά αυτήν τη φορά επιτέλους τα γραφικά είναι κάτι περισσότερο από πέτρινοι τοίχοι. Εδώ έχουμε ένα πλήθος από διαδρόμους μέσα στο σκάφος, σημεία που πρέπει να ανακαλύψετε και να ενεργοποιήσετε, και άλλα πολλά. Οι φίλοι των Dungeon Master, των adventures γενικά, αλλά και όσοι ζητούν κάτι καλό από ένα game, ας βρίσκονται σε "ετοιμότητα" για ένα πλήρες review.

GOLDEN AXE

Ολοι θα έχετε δει το coin-op Golden Axe, όπου οι τρεις ήρωες προσπαθούν να πάρουν εκδίκηση για το θάνατο των αγαπημένων τους προσώπων, αντιμωτωπίζοντας αντιπάλους όλων των ειδών, όπως σκελετούς, πολεμιστές, αμαζόνες και, βέβαια, τον ίδιο τον Death-Adder. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις μαγικές ικανότητες των ηρώων ή και τα προϊστορικά ζώα που χρησιμοποιούν οι αντίπαλοί σας, προκειμένου να φτάσετε στο στόχο σας. Το conversion ετοιμάζεται από την Virgin / Mastertronic, και μέχρι στιγμής τα δείγματα είναι πολύ ελπιδοφόρα. Περισσότερα όμως θα έχουμε όταν το conversion έχει προχωρήσει.



TWIN WORLD



Αλλο ένα από τα παιχνίδια με τα "χαριτωμένα" γραφικά που κυκλοφορούν κατά κόρον στις μέρες μας. Ο ήρωάς μας, ο Ulopa, πρέπει να περιπλανηθεί στο βασίλειο Cariken, με σκοπό να μαζέψει τα 23 κομμάτια του μαγικού φυλακτού της φυλής που κατοικεί σ' αυτό. Ο κακός βασιλιάς Maldur όμως, και οι σατανικοί υπήκοοί του έχουν μάλλον διαφορετική γνώμη, και για την άρση των παρεξηγήσεων ο Ulopa θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τα μάτια του που κυριολεκτικά... πετούν φωτιές, χάρη σε μαγικά ξόρκια που έμαθε από το μάγο Tharox. Μπορείτε να μαζέψετε και χρήματα, με τα οποία αγοράζετε διάφορα χρήσιμα πράγματα από εμπόρους, τους οποίους αρκεί να καλέσετε με τις μαγικές σας δυνάμεις. Ενας εξαιρετικός συνδυασμός ανάμεσα σε arcade δράση και platform παιχνίδι, το Twin World φαίνεται να είναι, μαζί με το Zombi, οι καινούργιες επιτυχίες της Ubi Soft. ■

Νέα του Software

☞ Όσοι από εσάς διαβάσατε τη στήλη "Arcade" του προηγούμενου μήνα, θα ξέρετε ήδη αρκετά πράγματα για το "Special Criminal Investigations" ή "Chase H.Q. II", και θα έχετε - κατά πάσα πιθανότητα - θετική γνώμη γι' αυτό το παιχνίδι. Θετική γνώμη έχει όμως και η Ocean, που επιβεβαίωσε τις πληροφορίες που την ήθελαν να έχει αποκτήσει το licence για το conversion του παιχνιδιού αυτού, που δεν πρόκειται όμως να είναι έτοιμο πριν το φθινόπωρο. Αλλά, ως γνωστόν, η Ocean ποτέ δεν αποκτά ένα licence μόνο, κι έτσι εκτός από το licence του "Special Criminal Investigations", απέκτησε licences για το "Midnight Resistance" της Data East, το "Shadow Warriors" της Tecmo (ένα κλασικό beat 'em up με υπέροχα γραφικά), και το "Robocop II" από το ομώνυμο φιλμ - που δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμη. Η Activision δεν μπορούσε να μείνει πίσω, κι έτσι απέκτησε και αυτή τρεις πολύ καλούς τίτλους για conversion. Πρόκειται για το "Dragon Bread", το "R-Type II" και το "Ninja Spirit", που όλα τους είχαν τεράστια επιτυχία στο χώρο των coin-ops. Απέκτησε επίσης και τα δικαιώματα για το conversion του "Atomic Robo Kid", που δεν ήταν μεν πολύ επιτυχημένο coin-op, αλλά τα ως τώρα δείγματα της δουλειάς της Activision είναι πολύ ενθαρρυντικά. Οι τίτλοι αυτοί θα κυκλοφορήσουν από την Activision στο διάστημα από Απρίλιο έως Οκτώβριο. Η Domark ετοιμάζει άλλο ένα παιχνίδι με θέμα από ταινία του James Bond. Αυτή τη φορά πρόκειται για το "The spy who loved me", που θα περιλαμβάνει αρκετή περιπλάνηση στον κόσμο, και ίσως θυμίζει το τελευταίο παιχνίδι της ίδιας εταιρίας με ανάλογο θέμα (Licence to kill). Ακόμα, από τη Domark θα έρθουν κάποιες επιπλέον πίστες για το "Hard Drivin'" και, ίσως, ένα "Hard Drivin' construction kit". Από την ίδια εταιρία, τέλος, έχουμε ένα παρακινδυνευμένο conversion να ετοιμάζεται. Πρόκειται για το "S.T.U.N. Runner" της Atari, που χρησιμοποιεί και αυτό τα γνωστά πλέον filled polygons, όπως δηλαδή το "Hard Drivin'". Το "S.T.U.N. Runner" προγραμματίζεται να κυκλοφορήσει γύρω στο καλοκαίρι.

☞ Με τους τελικούς του Παγκοσμίου Κυπέλλου Ποδοσφαίρου να πλησιάζουν, έχουμε μια φοβερή αύξηση στην παραγωγή soccer simulations και football managing games. Στην πρώτη κατηγορία υπάγονται το "World Cup Soccer '90", από τη Virgin/Mastertronic, το "Microprose World Soccer", προφανώς από τη Microprose, που θα έχει 3D προοπτική, και το "Garry Lineker's Hotshot" για τον Atari και την Amiga. Στη δεύτερη κατηγορία ανήκουν τα "Super league manager" από την Audiogenic, το "Football manager world cup edition", από την Addictive βέβαια, και το "Soccer manager plus" από τη Starbyte. 'Αλλο ένα παιχνίδι του... ευρύτερου ποδοσφαιρικού χώρου που πρόκειται να κυκλοφορήσει, είναι τα "Subbuteo", που θα είναι βέβαια η computer έκδοση του γνωστού επιτραπέζιου παιχνιδιού. Και για να κλείσουμε με το ποδόσφαιρο, ακούγεται ότι η Anco ετοιμάζει το "Kick off II", για το οποίο όμως δεν έχει δώσει περισσότερες λεπτομέρειες. Για όσους άρχισαν να συνηθίζουν το "Extra time" και το "Player Manager".

☞ Θα θυμάστε βέβαια το Goldrunner, το shoot 'em up που είχε εμφανιστεί στα 16-bit μηχανήματα από τη Microdeal και είχε αποσπάσει τις καλύτερες εντυπώσεις. Η Ocean τώρα, που έχει αγοράσει τη Microdeal, ετοιμάζει το διάδοχό του, το Goldrunner 3D. Ο προγραμματισμός γίνεται από την ομάδα που έφτιαξε το F-29 Retaliator, κι έτσι το αποτέλεσμα θα είναι πολύ καλό.

Θα κλείσουμε με τα δύο παιχνίδια που ετοιμάζουν οι Bitmap Brothers, γνωστοί από τις επιτυχίες τους "Speedball", "Xenon" και "Xenon II". Το πρώτο είναι το "Cadaver", ένα arcade adventure, και το δεύτερο είναι το "Speedball II", όπου θα μπορείτε να είστε ακόμη πιο βίαιοι απέναντι στους αντιπάλους, και να χρησιμοποιείτε ακόμη περισσότερα αθέμιτα μέσα. Τα παιχνίδια αυτά θα κυκλοφορήσουν από Ιούνιο έως Νοέμβριο.

Atelier:

Ο Α3000 σε στιγμές έμπνευσης

Μπορεί η Αγγλία να είναι η πατρίδα του Archimedes, αλλά αυτό δεν παίζει ρόλο στην υποστήριξη ενός μηχανήματος. Η εμμονή της Acorn να στρέφει το ενδιαφέρον της μόνο στο κοινό των σοβαρών χρηστών, έχει αρχίσει να λυγίζει κάτω από τη θέληση των ίδιων των software houses που μαθαίνουν το μηχάνημα συνεχώς περισσότερο. Ηδη, οι πληροφορίες μας αναφέρουν ότι στην Αγγλία προωθείται αδιάκοπα, και τα ξένα περιοδικά έχουν αρχίσει να δημοσιεύουν τα πρώτα δειλά reviews παιχνιδιών. Αν θέλουμε να μιλήσουμε πιο συγκεκριμένα για παιχνίδια, πρέπει να πούμε ότι η Chrysalis κυκλοφόρησε το Manchester United Soccer στον A3000, όπου επικρατεί τρομερή ταχύτητα και λεπτομέρεια στο animation - λένε ότι οι παίκτες "σπάνε" τη μέση τους στα κοψίματα της μπάλας! (Πότε άραγε θα το δούμε από κοντά;). Βέβαια, τα σοβαρά προγράμματα εξακολουθούν να είναι περισσότερο στη βιβλιοθήκη του Archie, αλλά αυτό δεν είναι και άσχημο, ειδικά όταν πρόκειται για προγράμματα σαν το Atelier.





Atari STE:

Τι πήγε στραβά

Φυσικά, ένα από τα πιο "καυτά" θέματα, τον τελευταίο καιρό, ανάμεσα στους κύκλους των users και των dealers σε όλο τον κόσμο, είναι τα νέα ST. Πάρα πολλά εξακολουθούν να λέγονται αρνητικά, αλλά και θετικά, γεγονός που εξομαλύνει κάπως την κατάσταση. Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά τα τελευταία νέα:

- Τελικά, ποιο είναι το ποσοστό της ασυμβατότητας μεταξύ των νέων και των παλιών ST; Οι απόψεις διχάζονται σε όλο τον κόσμο, και παντού έχουν ξεσπάσει διαμάχες. Είναι σίγουρο ότι τα 1040 STE παρουσιάζουν πολύ λιγότερα προβλήματα από τα 520, και τρέχουν αρκετά από τα προγράμματα που εμείς στο τεστ του 520 STE είχαμε αναφέρει ότι δεν τρέχουν (και δεν εννοούμε βέβαια αυτά που απαιτούν 1 MB μνήμης). Ομως, ακόμη κι έτσι εξακολουθούν να αναφέρονται και άλλα προβλήματα, τα οποία από άλλους διαψεύδονται κι από άλλους ενισχύονται. Η ίδια η Atari βέβαια αρνείται επιμόνως ότι το μηχάνημά της παρουσιάζει ασυμβατότητα, και θεωρεί υπεύθυνους τους προγραμματιστές, οι οποίοι επιμένουν να χειρίζονται τις ρουτίνες των υπολογιστών με ανορθόδοξο τρόπο. Ποια είναι όμως τα προγράμματα που έχουν πρόβλημα, και γιατί προκύπτουν τα προβλήματα αυτά; 1) Ενα από τα μέγιστα προβλήματα του STE είναι η αδυναμία του να κάνει boot σε μεσαία ανάλυση. Πολλά προγράμματα, όπως επεξεργαστές κειμένου, spreadsheets και Public domain software, χρησιμοποιούν το mode αυτό για να δώσουν την ευκαιρία στους χρήστες που δεν διαθέτουν μονόχρωμα monitor, να αξιοποιήσουν τη "σοβαρή" πλευρά του υπολογιστή τους. Δυστυχώς όμως, ο STE κάνει boot μόνο στο low res mode, αγνοώντας πλήρως τις πληροφορίες του αρχείου Desktop.INF. Ευτυχώς, το bug αυτό ήταν ένα από τα πρώτα που διαπιστώθηκαν γρήγορα από την Atari, η οποία κυκλοφόρησε ένα PD προγραμματάκι που αποκαθιστά την αδυναμία.



2) Εκτός από τα παιχνίδια που θα αναφέρουμε παρακάτω, αρκετά καθιερωμένα προγράμματα έχουν αναφερθεί από τους χρήστες ότι αρνούνται να τρέξουν. Το πιο σημαντικό από αυτά είναι το ίδιο το 1st Word Plus, ένα πρόγραμμα που υπάρχει στη βιβλιοθήκη σχεδόν κάθε χρήστη. Οι αναφορές λένε για παράξενους συνδυασμούς χαρακτήρων στην οθόνη, όμως οι ίδιοι οι υπεύθυνοι της GST δεν βρήκαν τίποτε που να πηγαίνει στραβά. Μια κι εμείς δεν έχουμε εξακριβώσει του λόγου το αληθές, δεν έχουμε παρά να περιμένουμε από εσάς να μας πείτε τι συμβαίνει, μέσα από τη στήλη της αλληλογραφίας.

3) Ηδη, υπάρχει ένας πλήρης κατάλογος με 30 παιχνίδια που έχουν δοκιμαστεί και δεν τρέχουν στα STE, ο οποίος κυκλοφορεί στα ST clubs του εξωτερικού. Τον δημοσιεύουμε κι εμείς. Να λοιπόν ποια από αυτά πρέπει καλού κακού να αποφεύγετε:

Το Atelier είναι ένα από εκείνα τα προγράμματα που "πλάθουν καλλιτέχνες". Οι φοβερές του δυνατότητες είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν με πολύ απλό τρόπο. Το πρόγραμμα εκμεταλλεύεται και τα 256 on-screen χρώματα του A3000, και τα περισσότερα από τα modes απεικόνισής του. Φυσικά, είναι και multitaking. Υποστηρίζει όλα τα καθιερωμένα γεωμετρικά σχήματα, δυνατότητες μεγέθυνσης μέχρι και 16 φορές, λειτουργία UNDO, εντολές rotate και παραμόρφωσης (φυσικά δεν μιλάμε για ταχύτητα) και πολλές ακόμα εντολές για τη δημιουργία εφέ. Μια από αυτές επιτρέπει σε όλη την εικόνα να "μπει" σ' ένα μπουκάλι (!), ενώ το animation και ο χρωματισμός με διαβαθμίσεις χρωμάτων είναι πολύ περισσότερο εντυπωσιακά. Μέσα στο πρόγραμμα περιλαμβάνεται και sprite editor, ενώ θα πρέπει να αναφέρουμε ότι οι εικόνες που δημιουργήθηκαν, μπορούν να χρησιμοποιηθούν και μέσα από προγράμματα Basic. Συμπερασματικά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το Atelier είναι για τον Archimedes ό,τι και το Deluxe Paint για την Amiga, μόνο που εδώ δεν είναι τόσο το πρόγραμμα που προσφέρει την ποιότητα, όσο το μηχάνημα.

Διδασκαλία εξ αποστάσεως και CD-ROM

Το σχολείο του μέλλοντος δεν θα έχει υπολογιστές - ρομπότ. Απλά, δεν θα... υπάρχει! Τουλάχιστον, έτσι θα γίνει αν πετύχει το πείραμα που έγινε στην Αυστραλία πριν δύο περίπου μήνες. Το Ινστιτούτο Ανωτέρων Σπουδών Gippsland σχεδίασε λοιπόν το πρώτο πείραμα "τηλεδιδασκαλίας", χρησιμοποιώντας την υπάρχουσα τεχνολογία των CD-ROMs. Ο λόγος που το πείραμα αυτό έγινε στο σημείο αυτό του κόσμου, είναι πολύ απλός: Η παρουσία πολύ μικρών χωριών διασκορπισμένων σε μεγάλες μακρινές περιοχές της χώρας ήταν ένα μεγάλο πρόβλημα στη δημιουργία σχολείων και την εκπαίδευση. Το σχολείο όμως αυτό - το οποίο πήρε το όνομα School of the Air - έχει τη δυνατότητα να επικοινωνήσει με μαθητές που απέχουν από αυτό εκατομμύρια χιλιόμετρα. Με τη βοήθεια ενός συστήματος δέκτη - πομπού, οι μαθητές επικοινωνούν με τον "κεντρικό" δάσκαλο, ενώ οι υπολογιστές αναλαμβάνουν τον έλεγχο της δορυφορικής σύνδεσης. Αραγε, πώς να γίνονται οι εξετάσεις;

- Arctic Fox
- Barbarian I-II
- Captain Blood
- Colossus Chess X
- Defender of the Crown
- F16 Combat Pilot
- Football Director II
- Future Wars
- Ghouls 'n' Ghosts
- Gunship
- Kick off
- Licence to Kill
- Microprose Football
- Mr Heli
- NewZealand Story
- Netherworld
- Operation Wolf
- Paperboy
- Populous
- Rick Dangerous
- Speedball
- StarGlider
- StarWars
- STOS
- Strider
- Stunt Car Racer
- Waterloo
- Weird Dreams
- Winter Games.

Θα πρέπει να προσθέσουμε εδώ ότι η "μαύρη λίστα" αναφέρεται στα πρωτότυπα μόνο παιχνίδια, μια και συνήθως οι ρουτίνες κλειδώματος είναι εκείνες που φταίνε. Επίσης, αρκετά από τα προγράμματα, όπως το Ghouls 'n Ghosts και το STOS, όπως επίσης και τα NewZealand Story και Strider, ξανακυκλοφόρησαν στην αγορά, αφού πρώτα άλλαξε ο κώδικας. Οι περισσότερες βέβαια εταιρίες παραπονέθηκαν ότι απλά δεν πρόλαβαν ν' αλλάξουν τον κώδικα, και ότι αυτό πρόκειται να γίνει στο άμεσο μέλλον, οπότε η λίστα αυτή ίσως να μην ισχύσει για πολύ. Ηδη πάντως, στο εξωτερικό κυκλοφορεί software με αυτοκόλλητα "STE compatible", πράγμα το οποίο προειδοποιεί τους χρήστες. Τι πήγε λοιπόν στραβά, από προγραμματιστικής απόψεως; Σίγουρα φταίει η νέα ROM, αυτό είναι βέβαιο. Επίσης, κάποιο δίκιο έχει και η Atari, μια και οι προγραμματιστές έχουν πράγματι τη συνήθεια να δουλεύουν με το hardware "απευθείας", κι όχι μέσω των ρουτινών του λειτουργικού, κάτι που κάνει τα προγράμματα εξαιρετικά ευαίσθητα σε κάθε είδους hardware αλλαγή. Οι κυριότεροι λόγοι πάντως είναι οι παρακάτω:

- Το βασικότερο ίσως πρόβλημα είναι οι διευθύνσεις της μνήμης. Στον ST οι διευθύνσεις αυτές ορίζονται χρησιμοποιώντας μόνο δύο bytes. Το τρίτο byte είναι πάντα 0. Στον STE όμως, το τρίτο byte χρησιμοποιείται και παίρνει διάφορες τιμές, που χρησιμοποιούνται από το προσθετο hardware για ομαλό scrolling. Ενα πρόγραμμα για ST λοιπόν δεν θα κάνει initialize τους registers του STE, οπότε ή θα περιέχουν ένα ζυγό αριθμό (address error), ή θα περιέχουν κάποιο μονό αριθμό, οπότε η εικόνα δεν θα ευθυγραμμιστεί.

- Ενα ακόμα μπέρδεμα υπάρχει στα χρώματα. Η παλέτα του STE έχει 4.096 χρώματα, κι αυτό επιτυγχάνεται προσθέτοντας ένα τέταρτο bit σε κάθε RGB "τμήμα" της εικόνας. Εάν κάποιο πρόγραμμα του ST δεν "καθαρίζει" αυτό το bit (κάτι που δεν είναι άλλωστε υποχρεωμένο να κάνει), το χρώμα που θα χρησιμοποιήσει ο ST θα είναι... τυχαίο. Ομως, εκτός απ' όλα αυτά τα μάλλον δυσάρεστα, σας είχαμε υποσχεθεί και κάτι ευχάριστο. Και το αληθινά ευχάριστο είναι ότι τα software houses ετοιμάζονται ήδη να υποστηρίξουν μαζικά τον STE, με στόχο να υπάρχει συμβατότητα σε όλα τα προγράμματα (τουλάχιστον σε όσα κυκλοφορούν από εδώ κι εμπρός) μέχρι το καλοκαίρι. Ηδη, η ομάδα των Codemasters έχει ετοιμάσει ένα ειδικό μενού που θα περιλαμβάνεται σε όλα τα παιχνίδια τους: Το μενού θα ρωτά το χρήστη στην αρχή του παιχνιδιού εάν έχει ST ή STE, και θα εκμεταλλεύεται πρόσθετες ρουτίνες στη δεύτερη περίπτωση. Κάτι παρόμοιο ετοιμάζουν οι Γάλλοι της Titus, ενώ το πρώτο σχεδιαστικό πρόγραμμα που θα δείξει τι μπορεί να κάνει το νέο μηχάνημα είναι το Canvas από τη Microideal. Φαίνεται λοιπόν ότι το όνομα ST σημαίνει πολύ περισσότερα από ό,τι περιμέναμε, γεγονός πραγματικά πολύ ευχάριστο για ένα μηχάνημα που μπορεί μεν να μην είναι ο αντικαταστάτης της Amiga, αλλά συνεχίζει να προσφέρει πάρα πολλά, σε πολύ λογική τιμή. Αλλά ας μας κάνει και η Atari τη χάρη να αλλάξει τη ROM...

Η μόδα που μας ήρθε απ' τα παλιά...

Δεν μπορεί, θα τα θυμάστε... Ναι ναι, εκείνα τα μικρά ηλεκτρονικά παιχνιδάκια τσέπης, με την οθόνη των υγρών κρυστάλλων και τη μοναδική πίστα με τα ασπρόμαυρα ανθρωπάκια που έτρεχαν όλο και πιο γρήγορα, όλο και πιο γρήγορα... μέχρι να κάνετε νέο high score. Για ψάξτε στο συρτάρι σας, όλο και κάποιο θα βρείτε να περιμένει υπομονετικά τη μικρή του μπαταρία για να ζωντανέψει... Μάλιστα λοιπόν, τα πρώτα αυτά LCD παιχνίδια - ξυπνητήρια είναι ξανά στη μόδα, όχι μόνο λόγω του GameBoy και του Lyn% που είναι απόγονοί τους, αλλά και γιατί οι Ιάπωνες τα ξαναπροωθούν στην αγορά μετά από 7 σχεδόν χρόνια! Συγκεκριμένα, το μεγάλο όνομα στον τομέα των αθλητικών coin-op επιτυχιών, που ακούει στο όνομα Konami, αποφάσισε να κυκλοφορήσει μια σειρά από τέτοια μηχανάκια "αφοσιωμένα" σε ένα παιχνίδι (ο ακριβής όρος στα αγγλικά είναι dedicated games console, για να ξεχωρίζει από τις παιχνιδομηχανές που δέχονται διαφορετικά παιχνίδια σε cartridges), τα οποία έχουν ήδη αρχίσει να κυκλοφορούν στις ξένες αγορές. Βαμμένα σε ζωηρά χρώματα και με ακριβώς τα ίδια τεχνικά χαρακτηριστικά, τα μαγικά κουτάκια φιλοξενούν το καθένα από ένα παιχνίδι της εταιρίας, συμπεριλαμβανομένων των Top Gun, C, Double Dribble (μάλιστα, και το φοβερό είναι ότι μοιάζει κιόλας στο coin-op!), Teenage Mutant Ninja Turtles, Gradius και το γνωστότατο Skate Or Die. Τα γραφικά είναι σχεδόν όπως τα ξέρατε: Το background είναι πολύχρωμο, ενώ τα sprites και τα λοιπά αντικείμενα που "παίρνουν μέρος" στο παιχνίδι είναι μαύρα, και σε κάθε πάτημα του joystick - σταυρού πετάγονται απότομα προς τα εμπρός. Φυσικά, κανείς δεν σας είπε ότι μπορούν να αναπληρώσουν τα πραγματικά coin-ops, αλλά μπορούν να γίνουν πολύ καλά δώρα, να σας κρατήσουν αρκετή ώρα μακριά από τον υπολογιστή σας και να γίνουν η καλύτερή σας συντροφιά στα ταξίδια. Ο λόγος που θα το προτιμήσετε από το GameBoy; Κοστίζει μέχρι και 7 φορές λιγότερο. Κάποτε ήταν οι καλύτεροί σας φίλοι. Γιατί να μην ξαναγίνουν τώρα;



Η Nintendo στο χώρο των online games

Η μόδα των online computer games θα παραμείνει για αρκετό καιρό, μια και εκτός από την "πρώτη διδάξασα" Sega, και άλλες εταιρίες έρχονται να συμπληρώσουν και να προσφέρουν παρόμοιες υπηρεσίες στους χρήστες των παιχνιδομηχανών τους. Η Nintendo, για παράδειγμα, παρόλο που έχασε την πρωτιά, δεν το έβαλε κάτω. Πρόκειται τον Ιούλιο να λειτουργήσει σε πειραματική βάση το πρώτο online δίκτυο, το οποίο προχωρά περισσότερο και ξεφεύγει από τα στενά όρια των παιχνιδομηχανών. Το δίκτυο της Nintendo θα επιτρέπει σε οικιακούς υπολογιστές (δεν διευκρινίστηκε ποιοί ακριβώς, αλλά μπορεί να είναι και όλοι) να συνδεθούν μέσω τηλεφωνικής γραμμής, και οι χρήστες τους να διαγωνιστούν ο ένας με τον άλλο σε παιχνίδια. Η αρχή πάντως θα γίνει με τη διανομή ενός πειραματικού cartridge επικοινωνιών για τις κονσόλες της εταιρίας, με το οποίο οι τυχεροί χρήστες θα μπορούν να συνδεθούν με τον κεντρικό "host" υπολογιστή. Αφού ανακαλυφθούν και διορθωθούν τυχόν bugs στο πρόγραμμα, το δίκτυο θα ξεκινήσει κανονικά τη λειτουργία του το φθινόπωρο.

Υπολογιστής τσέπης από (ποιον άλλον;) τη Sony

Οι αρχές της δεκαετίας του '80 ήταν η κατάλληλη ώρα για το walkman. Τα τέλη της δεκαετίας ήταν επίσης κατάλληλα για το watchman. Οι αρχές της νέας δεκαετίας όμως είναι ό,τι πρέπει για το νέο υπολογιστή "παλάμης" της Sony, ο οποίος - σπάζοντας την παράδοση - δεν λέγεται workman, αλλά PalmTop, και δεν έχει πληκτρολόγιο! Στην Ιαπωνία κυκλοφορεί ήδη το PalmTop, ενώ στην Ευρώπη αναμένεται σύντομα, αφού προσαρμοσθεί το πρόγραμμα αναγνώρισης χαρακτήρων. Το PalmTop δεν έχει πληκτρολόγιο, αλλά μια ευαίσθητη οθόνη μεγέθους 6Χ4 ιντσών. Ο χρήστης γράφει με το χέρι τις εντολές, και το software αναλαμβάνει να τις διαβάσει και να τις εκτελέσει. Αν νομίζετε ότι ένα τέτοιο πρόγραμμα έχει μεγάλες πιθανότητες λάθους, αρκεί να σας πούμε ότι έχει δημιουργηθεί για να τα βγάζει πέρα με περίπου 3.500 διαφορετικούς χαρακτήρες του ιαπωνικού αλφαβήτου, τους οποίους αναγνωρίζει μαζί με ένα εκατομμύριο παραλλαγές τους! (Στους 26 λατινικούς χαρακτήρες θα τα μπερδέψει...). Στην πραγματικότητα βέβαια, το PalmTop δεν είναι τόσο ένας πλήρης υπολογιστής, όπως έχουμε συνηθίσει να τους ξέρουμε, αλλά μάλλον ένα πολύ "προικισμένο" σημειωματάριο - βάση δεδομένων, στο οποίο μπορείτε να εισάγετε οποιαδήποτε στοιχεία και να έχετε πληροφορίες για ραντεβού, ημερολόγιο, τηλεφωνικό κατάλογο, και διάφορα ακόμη συναφή. Το μηχανηματάκι αυτό ακολουθεί τη γνωστή πολιτική της Sony, ως προς το μέγεθος: Οι διαστάσεις του δεν είναι πολύ μεγαλύτερες από ένα walkman ή watchman, κι ας φιλοξενεί έναν ολόκληρο 68000 και 320 KB μνήμης. Ωστόσο, οι κατασκευαστές του σκέφτονται σοβαρά να μειώσουν ακόμα περισσότερο το μέγεθος, αυξάνοντας επικίνδυνα τις πιθανότητες να το χάνουμε κάπου μέσα στην... τσέπη μας!

Ελαττωματικά F-29 Retaliator

ΠΡΟΣΟΧΗ - ΠΡΟΣΟΧΗ !!!!

Αναχώρηση πτήσεως F-29 Retaliator για American Desert και European Battle Zone. Παρακαλούνται οι κύριοι gamers να βάλουν τις ταυτότητες στο στόμα τους, διότι το αεροσκάφος θα εκραγεί μόλις απογειωθεί."

Η ανατριχιαστική αυτή είδηση έφτασε στα γραφεία μας μέσω μιας επιστολής της οποίας μέρος δημοσιεύουμε:

"...κατά την απογείωση του αεροσκάφους και συγκεκριμένα 15 sec μετά, η μηχανή αναφλέγεται (FIRE) και το αεροσκάφος πέφτει. Επειτα από σύγκριση με άλλες κόπιες του παιχνιδιού και ακολουθώντας πάντα πιστά τις οδηγίες του manual, διαπίστωσα πως το δικό μου πρόγραμμα είναι ελαττωματικό. Σας στέλνω το παιχνίδι για τον απαραίτητο έλεγχο.

Υ.Γ. Οσο κι αν έψαξα, δεν βρήκα Pixelόσημα στο κουτί." Οπως καταλαβαίνετε, μας σηκώθηκε η τρίχα, αφού ο συγκεκριμένος αναγνώστης είχε επικοινωνήσει μερικές ημέρες πριν τηλεφωνικά μαζί μας. Οταν μας εξέθεσε το συγκεκριμένο πρόβλημα, φανταστήκαμε ότι δεν σήκωνε τις ρόδες (Gear) με αποτέλεσμα το αεροσκάφος να αναφλέγεται στις μεγάλες ταχύτητες. Φυσικά, όταν η δισκέτα έφτασε στα χέρια μας, την ελέγξαμε και διαπιστώσαμε ότι το πρόβλημα όντως υπήρχε. Διαπιστώσαμε όμως και μερικά άλλα πράγματα:

Το F-29 δεν ήταν από εκείνα που φέρνει στην Ελλάδα η επίσημη αντιπροσωπία της OCEAN, η Thirdwave, και φυσικά δεν είχε στη συσκευασία του ούτε την απαραίτητη ταινία ασφαλείας, ούτε το σήμα της Thirdwave, ούτε - φυσικά - Pixelόσημα.

Μετά από έρευνες και τα απαραίτητα τηλεφωνήματα στην Αγγλία, το συμπέρασμα ήταν το εξής:

Η Ocean κυκλοφόρησε μια παρτίδα του F-29 πριν την επίσημη κυκλοφορία του παιχνιδιού. Η version αυτή δεν ήταν απόλυτα ελεγμένη, με τα προαναφερθέντα αποτελέσματα. Τα κομμάτια αυτά πήγαν σε διάφορους χονδρέμπορους και από κει σε διάφορους παράλληλους εισαγωγείς. Οι επίσημες αντιπροσωπίες βέβαια πήραν λίγο καιρό μετά την κανονική - και διορθωμένη - έκδοση του παιχνιδιού. Τώρα, πώς θα αναγνωρίσετε μια επικίνδυνη έκδοση του F-29; Είναι αρκετά απλό. Αρχικά η συσκευασία δεν θα έχει την ταινία ασφαλείας της Thirdwave, ούτε τα αυτοκόλλητα της εταιρίας.

Δεύτερον, το αεροσκάφος θα πιάνει φωτιά μόλις απογειωθεί, άρα δεν θα λειτουργεί το παιχνίδι.

Τρίτον, δεν θα υπάρχουν Pixelόσημα μέσα στο κουτί.

Τέταρτον, το manual θα είναι 38 σελίδες και μόνο στα Αγγλικά, αντί για 118 και σε Αγγλικά, Γερμανικά και Γαλλικά που είναι το κανονικό.

Πέμπτον, η δισκέτα θα γράφει τον τίτλο του παιχνιδιού και τα υπόλοιπα με μπλε γράμματα, και όχι με λευκά.

Αν θέλετε λοιπόν να απολαύσετε το πραγματικά όμορφο αυτό παιχνίδι, προσέξτε να είναι από εκείνα που φέρνει στην Ελλάδα η επίσημη αντιπροσωπία της Ocean. Διαφορετικά... τις ταυτότητες στο στόμα.

Το πιο computerized γράμμα



Α: Το πρώτο γράμμα του ελληνικού και αρκετών ακόμα αλφαβήτων. Σε συνδυασμό με το πρόθεμα computer, υποδηλώνει διάσημο κατάστημα υπολογιστών των Αθηνών. Ειδικότης του, οι υπολογιστές γενικώς: Home και PCs. Συγκεκριμένα: Ολα τα home computers, με έμφαση στην Amiga, και τα αντίστοιχα accessories, περιφερειακά και αναλώσιμα. Οσο για τα συμβατά, με την αγορά κάθε υπολογιστή παρέχονται δωρεάν μαθήματα εκπαίδευσης για τον αγοραστή. Η εξυπηρέτηση προχωρά και σε επίπεδο συμβουλών για μηχανογραφικές λύσεις, μέχρι και για ηλεκτρονικές... ταμειακές μηχανές. Οσο για το καλοκαίρι, αναμένεται μια σειρά από καινοτομίες και εκπλήξεις, που θα ανακοινωθούν σύντομα. Μέχρι τότε βέβαια θα τα ξαναπούμε, αλλά προς το παρόν αυτό που μας ενδιαφέρει, είναι ο τόπος διαμονής του πιο computerized γράμματος του αλφαβήτου: Θηβών 360, Αιγάλεω, τηλ. 5981621.

Ο Διαγωνισμός των Gamers

Μα καλά, τι κάνατε αυτόν το μήνα; Δεν είχατε κέφι για παιχνίδια; Δεν είναι πράγματα αυτά! Για σοβαρευτείτε παρακαλώ, σας θέλω πάντα σε φόρμα!

Ο λόγος για την έκρηξη οργής που με διακατέχει είναι ότι είχαμε πολύ λίγες συμμετοχές, μεταφρασμένες σε κουπόνια, και από αυτές, ακόμη λιγότερες ήταν οι σωστές απαντήσεις. Με τη βια το Ανώτατο Συμβούλιο των Gamers του Pixel κατόρθωσε να ξεχωρίσει 6 νικητές, οι οποίοι είναι οι εξής:

1) Κοκκοφειάδης Μάκης, Κολοκοτρώνη 19, Εδεσσα

2) Καρέλλος Θεόδωρος, Κομοτηνής 12, Αθήνα

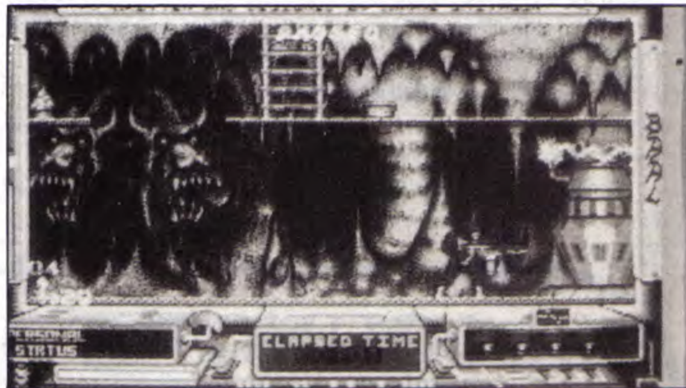
3) Γιαννακόπουλος Νίκος, Μεγάλου Αλεξάνδρου 16

4) Φράγκος Δημήτρης, Πετρουπόλεως 71, Αθήνα

5) Σαράμπαλης Κώστας, Κουγκίου 1, Ιωάννινα

6) Μυρίσης Πάνος, Π. Ράλλη 30, Νίκαια.

Παιδιά, συγχαρητήρια! Από αυτήν τη στιγμή μπορείτε να προμηθευτείτε τα Navigators από την Delta Computers. Τα ξαναλέμε τον επόμενο μήνα. Try again!



Τιιι; Amiga – console με... CD; Στοπ!!!

Στοπ!!! Διαβάστε προσεκτικά αυτή την είδηση; Το γεγονός επιβεβαιώθηκε και θεωρείται πια επίσημο; Η Commodore θα περάσει και αυτή στο χώρο των παιχνιδομηχανών, ξανασχεδιάζοντας και ξανακυκλοφορώντας την Amiga, αλλά όχι όπως την ξέρουμε. Το νέο ξεκίνησε από το CES show του Las Vegas, αλλά δεν υπήρχαν και πολλά πράγματα εκεί για να αποδείξουν "του λόγου το αληθές". Το μόνο που υπήρξε ήταν το CD-ROM για την Amiga. Ομως, από τότε τα κουτσομπολιά φούντωσαν, κι έτσι τώρα έχουμε να σας πούμε ότι πρόκειται για μια νέα έκδοση της A500, η οποία θα διατηρεί τα ίδια τεχνικά χαρακτηριστικά και θα περιλαμβάνει 1 MB μνήμης. Το CD θα περιλαμβάνεται στο βασικό configuration και θα είναι ικανό να λειτουργήσει χωρίς πρόβλημα και με κοινούς δίσκους μουσικής, δίνοντας τη δυνατότητα στην Amiga να πάρει και μια αξιοζήλευτη θέση στο στερεοφωνικό σας, αν τη βαρεθείτε (κρύο αστείο των Αταράδων). Το CD φυσικά θα σας μαγέψει τα αυτιά με απίθανα soundtracks όταν θα παίζετε, αλλά έχει και άλλο προορισμό: Να δώσει τη δυνατότητα για απίθανα γραφικά και ατέλειωτες πίστες. Η Sierra, η Delphine και η Cinemaware το έχουν ήδη καταλάβει αυτό και ετοιμάζουν τις εκδόσεις των παιχνιδιών τους για τα αστραφτερά δισκάκια. Ειδικά η Cinemaware προχώρησε ένα βήμα πιο μπροστά: Σε δικά της στούντιο γυρίζει το It Came From The Desert με κανονικούς ηθοποιούς, ψηφιοποιημένες εικόνες, ομιλίες και φωνές, οπότε το παιχνίδι θα είναι μάλλον μια interactive κινηματογραφική ταινία, παρά ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι. Τα υπόλοιπα software houses τηρούν απόλυτη σιγή γύρω από το θέμα, όμως είναι γνωστό ότι η Ocean, η Psygnosis και η Titus δουλεύουν ήδη επάνω σε σχετικά προγράμματα. Η βασικότερη διαφορά των δύο μηχανημάτων προβλέπεται ότι θα είναι το πληκτρολόγιο. Μια κονσόλα δεν έχει ανάγκη από τα πλήκτρα, κι έτσι το keyboard θα αντικατασταθεί με υποδοχές για joysticks και joypads, τα οποία λέγεται ότι θα είναι τέσσερα αντί για δύο. Μάλιστα, οι ίδιες φήμες αναφέρουν ότι θα λειτουργούν με υπέρυθρες ακτίνες (άρα χωρίς καλώδιο). Κι όσο για την εξωτερική εμφάνιση, μην περιμένετε το γνωστό πλατύ υπολογιστή, αλλά ένα CD με joysticks. Ολα αυτά, βέβαια, μας κάνουν κάτι παραπάνω από ένα απλό games console, όπως αυτά που ξέρουμε, αλλά μάλλον η Commodore θέλει να ετοιμαστεί για τον ερχομό των hypermedia και των CD-I συσκευών (διαβάστε το σχετικό άρθρο). Αλλιώς δεν εξηγείται και η τιμή: 500 ολόκληρες λίρες (138.000 - μπρρρ! - δραχμές) δεν είναι τιμή πώλησης για παιχνιδομηχανή, έστω κι αν έχει και CD (το οποίο - να σημειώσουμε - δεν παίζει βιντεοδίσκους. Απαράδεκτο!).

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΕΙΡΑ
ΒΙΒΛΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΝΕΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ '90



Μια σε βάθος εισαγωγή στη δημιουργία γραφικών παραστάσεων και διαγραμμάτων κάθε τύπου. Θα δημιουργήσετε το πρώτο σας διάγραμμα σε λιγότερο από μια ώρα. Θα επεξεργαστείτε διαγράμματα κάθε είδους μέσα από πλήθος χειροπιαστών παραδειγμάτων. (Τιμή 3200)

Ο επίσημος ορισμός της C, από τους δημιουργούς της γλώσσας, B. Kernighan, και D. Ritchie, τώρα σε 2η έκδοση για το νέο πρότυπο ANSI.
Δεν πρέπει να λείπει από κανέναν προγραμματιστή της C. (Τιμή 3.900)

Αναλυτικές οδηγίες για την εγκατάσταση των PC Tools Deluxe (5.5 και 5.0), και την κίνηση μέσα στο περιβάλλον. Πλήρεις και αναλυτικές οδηγίες χρήσης των προγραμμάτων.
Σε δύο τόμους:
Ο πρώτος τόμος καλύπτει τα προγράμματα PC Shell, Mirror, Rebuild, PC Secure, PC Format και PC Cache. (Τιμή: τόμος Α' 2600
Β' 2600)

Το Νο 1 μπεστ σέλλερ των Η.Π.Α. Μια επιλογή από τις εντυπωσιακότερες ρουτίνες του PC Magazine. Η πιο χρήσιμη συλλογή από συμβουλές και μυστικά του PC.
Περιλαμβάνονται 200 έτοιμα προγράμματα σε δισκέτα που σας προσφέρουν πρωτοφανή έλεγχο του συστήματός σας.
(Τιμή: τόμος Α' 4900
Β' 3900)





ΑΠΡΙΛΙΟΣ '90







Το βιβλίο επιχειρεί να ενοποιήσει τα λογικά διαγράμματα, την BASIC, και τις αρχές του δομημένου προγραμματισμού. Προσφέρει πολλά διαφωτιστικά παραδείγματα και ασκήσεις.
Το απλό στυλ της γραφής επιτρέπει στους σπουδαστές να μάθουν με το δικό τους ρυθμό. (Τιμή 4500)

Απευθύνεται σε όσους θέλουν να ανακαλύψουν τις κρυμμένες δυνατότητες της GW-BASIC για την ανάπτυξη προγραμμάτων. Παρουσιάζονται όλα τα σημαντικά θέματα για τον επαγγελματικό προγραμματισμό, με μια πλούσια συλλογή εργαλείων γραμμένων σε BASIC. (Τιμή 2.300)

Το βιβλίο περιγράφει τα βασικά στοιχεία της πτήσης που είναι απαραίτητα για να γίνετε άσσοι στον προσομοιωτή πτήσης Flight Simulator III των Microsoft και Sublogic. (Τιμή 2.300)

Στο βιβλίο αυτό θα δουλέψετε, θα παίξετε και θα πειραματιστείτε με γραφικά, κείμενο και μουσική. Θα μάθετε να φτιάχνετε δικά σας προγράμματα, χρησιμοποιώντας και τα μικρά, βοηθητικά προγράμματα του βιβλίου. Παρουσιάζεται επίσης η γραμματική της Logo.
(Τιμή 1600)











εκδόσεις
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ

Σπ. Τρικούπη 16 ΕΞΑΡΧΕΙΑ. Τηλ. 3616167 - 3608408
Στουρνάρη 27Β ΑΘΗΝΑ

Δίνουν αξία στον υπολογιστή σας

Οικονομικό κουτσομπολιό

Η εποχή αυτή είναι εποχή χαράς για τους δύο μεγάλους ανταγωνιστές στην home και low cost business αγορά υπολογιστών, την Commodore και την Atari. Το Pixel έριξε μερικές αδιάκριτες ματιές στα λογιστικά τους βιβλία, και είναι σε θέση να σας πει ότι:

- Η Commodore ετοιμάζει μια πολύ μεγάλη διαφημιστική εκστρατεία για την προώθηση των προϊόντων της. Βασικός της στόχος η αύξηση των πωλήσεων των νέων της συμβατών υπολογιστών PC-10, PC-20 και PC-30. Φυσικά, ετοιμάζεται και για την κυκλοφορία της παιχνιδομηχανής της, την οποία θα υποστηρίξει με "νύχια και δόντια" (η Atari δηλαδή, γιατί βγάζει παιχνιδομηχανές;). Οσο για την A500, θα πρέπει να περιμένουμε νέα "πακέτα" με τον υπολογιστή και πολλά προγράμματα, στις αρχές της νέας σαιζόν.

- Οσο για την Atari, τα νέα δεν θα μπορούσαν να είναι καλύτερα.

Ακούστε τον ST σας διαφορετικά...

Τα αρχικά ST μπορεί να σημαίνουν διάφορα πράγματα, αλλά σίγουρα δεν σημαίνουν stereo, γεγονός που παραμένει "κρυφό μαράζι" για όλους τους κατόχους των γκριζωπών Atari. Μια λύση βέβαια είναι το STE, γεγονός όμως που δεν ένθουσιάζει ιδιαίτερα όσους χρήστες των STF και STFM δεν συμπαθούν τις αγοραπωλησίες. Να όμως που η Saxon Electronic Supplies έχει κάτι για την περίπτωση: Πρόκειται για ένα μαύρο κουτί, που ακούει στο όνομα Dimension 1, το οποίο επιτρέπει στους ST να δημιουργήσουν

Τα βραβεία των games

Οι βρετανικές εταιρίες κυριάρχησαν στην πρώτη τελετή βράβευσης software που διοργάνωσε το γαλλικό περιοδικό Generation 4, κάτι που δείχνει καθαρά ότι το βρετανικό games software, εδώ και καιρό, ουσιαστικά "παίζει χωρίς αντίπαλο" (σημειωτέον ότι η βράβευση έγινε από τους Γάλλους, που θεωρούνται οι κυριότεροι ανταγωνιστές των Βρετανών στην αγορά παιχνιδιών). Πιο αναλυτικά, τα πράγματα έχουν ως εξής:

- 4 συνολικά βραβεία μάζεψε η Psygnosis και η US Gold. Η πρώτη κέρδισε την καλύτερη παρουσίαση για το Stryx, αλλά η μεγάλη αναγνώριση υπήρξε για το Shadow of the Beast, το οποίο θεωρήθηκε ότι αντιπροσωπεύει ό,τι καλύτερο στον τομέα ήχου, animation και "πραγματοποίησης" (παράξενο βραβείο το τελευταίο). Οσο για τη δεύτερη, αποδείχτηκε ότι ο Indiana Jones (το adventure) ήταν η χρυσή της επιλογή γι' αυτήν τη χρονιά. Ούτε λίγο ούτε πολύ, το παιχνίδι αυτό πήρε και τα τέσσερα βραβεία που δόθηκαν στην εταιρία (καλύτερης συσκευασίας, καλύτερης περιπέτειας, καλύτερου ξένου παιχνιδιού και καλύτερης κινηματογραφικής διασκευής).

- Η Ocean και η ImageWorks κέρδισαν από τρία βραβεία. Από την πλευρά της Ocean είχαμε το βραβείο του καλύτερου Software House της χρονιάς, το βραβείο του καλύτερου simulation για το F-29, και το βραβείο των καλύτε-

Επειτα από πολύ καιρό, η εταιρία εμφανίζει κέρδη. Βασικός παράγοντας για την ανάκαμψη της εταιρίας είναι το Lynx, γεγονός που αποδεικνύει ότι αυτό που ξέρει να κάνει η Atari καλύτερα από καθετί άλλο, είναι να κατασκευάζει και να πουλά παιχνιδομηχανές. Συγκεκριμένα, τα κέρδη της εταιρίας είναι 5,7 εκατομμύρια δολάρια, ενώ την ίδια εποχή πέρυσι είχε παρουσιάσει ζημιά 97 ολόκληρων εκατομμυρίων. Επίσης, και οι πωλήσεις ξαναγύρισαν στα ίδια επίπεδα με εκείνα του 1988 (χρονιά πολύ επιτυχημένη για την Atari). Οι υπεύθυνοι υποστηρίζουν ότι αυτό θα έχει σαν αποτέλεσμα την αύξηση των κατόχων ST και PC, όπως επίσης και το ότι η Atari θα έχει την ευκαιρία τώρα να προωθήσει πιο δυναμικά τα νέα της προϊόντα, συμπεριλαμβανομένων και των Lynx, Portfolio (για το οποίο ξέρουμε ότι ετοιμάζεται μια νέα του έκδοση, αυτή τη φορά περισσότερο compatible) και STE. Μέσα σ' αυτά είναι και ένα νέο Lynx με μεγαλύτερη οθόνη και μνήμη!

Καλά κέρδη, κύριοι!

εντυπωσιακά στερεοφωνικά εφέ με τρία κανάλια. Το περιφερειακό συνδέεται ανάμεσα στον υπολογιστή και το monitor. Κατόπιν μπορείτε να το συνδέσετε με τη σειρά σας σε έναν στερεοφωνικό ενισχυτή και να απολαύσετε το αποτέλεσμα. Δυστυχώς, εμείς δεν έχουμε ακόμα δει (πολύ περισσότερο δεν έχουμε ακούσει) το μηχάνημα, αλλά δεν έχουμε λόγους να μην πιστέψουμε την είδηση. Το σπουδαιότερο βέβαιά σε όλα αυτά είναι ότι όλο το υπάρχον software που κυκλοφορεί για τα ST μπορεί να επωφεληθεί από το περιφερειακό, χωρίς να χρειάζεται ν' αλλάξει ο κώδικας ειδικά για να υποστηρίξει στερεοφωνικό ήχο. Μόλις το βρούμε, ξέρετε...

ρων γραφικών για το Lost Patrol - μεγάλη έκπληξη γιατί το πρόγραμμα κέρδισε το βραβείο μόνο και μόνο με τα άριστα screenshots του, μια και δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα! Οσο για την ImageWorks, τα βραβεία που απέκτησε, ήταν τα αναμενόμενα: Το Interphase πήρε τον τίτλο του καλύτερου 3D παιχνιδιού, ενώ το φοβερό δίδυμο που έχει στη σύνθεσή της (Bitmap Brothers) της απέδωσε τον τίτλο του καλύτερου shoot 'em up για το Xenon II.

- Το Chaos Strikes Back βραβεύτηκε χωρίς ιδιαίτερο λόγο, απλά γιατί είναι γενικά κάτι καλό. Δεν μπορούσε βέβαια να μη δοθεί κάτι στο διάδοχο του καλύτερου για πολλούς παιχνιδιού που κυκλοφόρησε ποτέ.

- Μέσα στα βραβεία και η Cinemaware. Το καλύτερο arcade adventure ήταν το It Came From The Desert, δικαιολογημένα κατά τη γνώμη μας.

- Η Domark πάει πολύ καλά τον τελευταίο καιρό, και η καλύτερη απόδειξη είναι η βράβευση του Hard Drivin' για την καλύτερη arcade μεταφορά (από τα coin-op στα home).

- Επειδή μέχρι στιγμής οι Γάλλοι δεν είχαν παινέψει το σπίτι τους, κι επειδή το σπίτι τους έτριζε επικίνδυνα, ανέλαβε να τους "ξελασπώσει" το Future Wars. Η Delphine ανακηρύχθηκε κορυφαίο γαλλικό software house, ενώ το βραβείο για το καλύτερο γαλλικό adventure και το καλύτερο γενικά γαλλικό παιχνίδι δόθηκαν στην... Delphine πάλι (ας είναι καλά η εταιρία). Δεν έχετε παρά να διαπιστώσετε κατά πόσο το γούστο των Γάλλων ταιριάζει με το δικό σας...

γεγονότα... φήμες... σχόλι

A500 + 500



Γιατί να μην έχετε 512 Κ ακόμα στην Amiga σας; Ολο και κάπου θα σας χρειαστούν - αυτό είναι σίγουρο. 512 Κ είναι στις μέρες μας απαραίτητη προϋπόθεση πια, για κάθε υπολογιστή που θέλει να τρέξει μια αξιόπιστη εφαρμογή, πόσο μάλλον για την Amiga που "καταπίνει" κυριολεκτικά τεράστιες ποσότητες από KBytes, ειδικά όταν πρόκειται για επεξεργασία εικόνας σε HAM mode. Για όλες αυτές τις τραγικές περιπτώσεις, η Greek Software έχει έτοιμη μια λύση, που δεν είναι τίποτε άλλο από μια επέκταση μνήμης για την A500, μια μικρή και συμπαγή κατασκευή που συνδέεται και ενσωματώνεται στην κεντρική πλακέτα του computer μέσω της ειδικής θύρας. Ομως δεν είναι μόνο τα 512 Κ που έχει να σας προσφέρει. Η κάρτα, εκτός από τσιπάκια, περιλαμβάνει ρολόι με επαναφορτιζόμενη μπαταρία, για να "συγκρατεί" την ώρα που θα της "μάθετε" μια και μοναδική φορά. Στα αξεσουάρ της επίσης υπάρχει και ένας διακόπτης ON-OFF, που θα ανακουφίσει πολλούς από τους χρήστες, μια και η Amiga έχει μερικές "παραξενιές" με την πρόσθετη μνήμη: Αλλοτε δεν συνεργάζεται με κάποια προγράμματα, άλλοτε τα παιχνίδια "κολλάνε", και μερικά ακόμη προβλήματα καθιστούν ευχάριστη την προσθήκη του ON-OFF, το οποίο θα πρέπει να τονίσουμε ότι μπορεί να τοποθετηθεί εύκολα πάνω στο σασί της Amiga (αρκεί να ανοίξετε μια μικρή τρύπα) ή οπουδήποτε αλλού, μια και το μήκος του καλωδίου είναι αρκετό. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι η μνήμη της Greek Software είναι μια από τις καλύτερες (αν όχι η καλύτερη) επιλογές που θα μπορούσατε να κάνετε, εάν έχετε σκοπό να επεκτείνετε την on-board memory του υπολογιστή σας.

Η υπεραγορά υπολογιστών στη... Μόσχα!

Περεστρόικα και στους υπολογιστές: Γιατί όχι; Το πρώτο δυτικό κατάστημα πώλησης υπολογιστών ξεκινά τη λειτουργία του στη Μόσχα, με το όνομα - γνωστό και μη πρωτότυπο - ComputerLand. Ιδιοκτήτης του ο Michael Tseytin, ένας Σοβιετικός που ζούσε χρόνια στο εξωτερικό, και επέστρεψε αποφασισμένος να γνωρίσει στους Σοβιετικούς τι εστί IBM και home computers. Το κατάστημα είναι ένα από τα πιο μεγάλα που υπάρχουν στον κόσμο, βρίσκεται δίπλα στο πανεπιστήμιο της Μόσχας (ακριβώς όπως και η δική μας Στουρνάρα) και υπόσχεται να γίνει η μεγάλη αφετηρία για τη δημιουργία μιας πραγματικής Silicon Valley, στην οποία θα κυριαρχούν υπολογιστές και περιφερειακά από τις Ηνωμένες Πολιτείες, αλλά και απ' την Ευρώπη. Το νόμισμα που κυριαρχεί βέβαια είναι το δολάριο και κάθε νόμισμα που μπορεί να μετατραπεί σε αυτό, αλλά αυτό δεν φαίνεται να εμποδίζει τα ιδρύματα, το πανεπιστήμιο, τους φοιτητές και τις σοβιετικές επιχειρήσεις να είναι ήδη οι πρώτοι πελάτες. Καλές δουλειές, κύριε Tseytin!

Νέα περιφερειακά από τη Vernal Electronics



Η VERNAL ELECTRONICS, μία νέα σχετικά εταιρία κατασκευής ηλεκτρονικών συσκευών και εξαρτημάτων, παρουσίασε πρόσφατα ένα joystick δικής της κατασκευής, το οποίο έρχεται πραγματικά να "λύσει τα χέρια" όλων των gamers. Το νέο stick διαθέτει φωτεινές ενδείξεις για την κάθε κίνηση (ακόμη και για τις διαγώνιες), ενώ αυτό που το κάνει πραγματικά επαναστατικό, είναι η ρυθμιζόμενη ταχύτητα του auto fire. Το auto fire μπορεί να αυξομειώσει την ταχύτητά του μέχρι 500%, ενώ η κατασκευή του μοχλού είναι εφάμιλλη, αν όχι ανώτερη, των coin-op machines. Το joystick συνεργάζεται με όλους τους γνωστούς computers - εξαιρετέων όμως των PCs. Για να μη μείνουν όμως παραπονεμένοι και οι κάτοχοι των τελευταίων, η VERNAL προχωρεί ήδη στην κατασκευή ενός παρόμοιου stick που θα συνδέεται κατευθείαν στη σειριακή θύρα του PC σας, χωρίς να απαιτείται η χρησιμοποίηση game card!

Η VERNAL κατασκεύασε επίσης ένα περιφερειακό που έρχεται να καταργήσει την καλωδιακή σύνδεση των υπολογιστών που διαθέτουν TV modulator, με την τηλεόραση. Η νέα συσκευή δεν είναι παρά ένας πομπός μικρής ισχύος, ο οποίος φροντίζει να στείλει οποιαδήποτε εικόνα στην τηλεόραση (ή τις τηλεοράσεις, όταν κριθεί απαραίτητο), χωρίς την καθιερωμένη σύνδεση με την κεραία της TV. Λειτουργεί με μία μπαταρία 9V, και αυτό την καθιστά εντελώς ακίνδυνη στη χρήση, ενώ η μέση διάρκεια ζωής της μπαταρίας είναι περίπου 6 μήνες. Οι διαστάσεις της συσκευής είναι τέτοιες που δεν αποτελούν εμπόδιο για την τοποθέτησή της οπουδήποτε (5x7x2 cm), ενω το μήκος της κεραίας είναι μόνον 18 cm. Μπορεί να μεταδώσει εικόνα σε απόσταση πολύ μεγαλύτερη των 10 m, χωρίς να παρεμβάλλει σε ραδιόφωνο ή άλλες τηλεοράσεις, και η τιμή του είναι 6.200 δρχ., συμπεριλαμβανομένου και του ΦΠΑ.

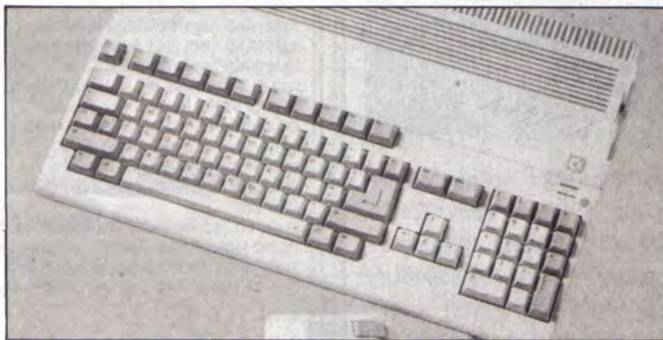
Οι παραπάνω συσκευές, όπως και πολλές άλλες που έχει ήδη κατασκευάσει ή σχεδιάζει η VERNAL ELECTRONICS, διατίθενται και σε χονδρική πώληση για επαγγελματίες. Ολες στέλνονται και με αντικαταβολή. Για περισσότερες πληροφορίες, η παραπάνω εταιρία βρίσκεται στην οδό Αρκαδίου 25, στους Αμπελόκηπους, και τα τηλέφωνά της είναι: (031) 743542 & 657305.

Τμήματα τετραετούς φοίτησης από την DATA STATION

Η γνωστή σχολή Πληροφορικής DATA STATION ανακοίνωσε την έναρξη τμημάτων 4ετούς φοίτησης και - κατά τα λεγόμενα πάντα των υπευθύνων της σχολής - είναι η πρώτη σχολή στη Β. Ελλάδα που διοργανώνει εκπαιδευτικά τμήματα τόσο μεγάλης διάρκειας. Οι σπουδές FOCUS, όπως η DATA STATION ονόμασε τα μακροχρόνια αυτά τμήματα, απευθύνονται αποκλειστικά σε μαθητές, και σ' αυτά διδάσκονται χαρακτηριστικά ηλεκτρονικών υπολογιστών, γλώσσες προγραμματισμού, οργάνωση αρχείων, λειτουργικά συστήματα, ανάλυση συστημάτων και ανάπτυξη εφαρμογών, βάσεις δεδομένων, καθώς και ειδικά θέματα προγραμματισμού. Στο FOCUS, οι σημειώσεις και οι απαιτούμενες για το μάθημα δισκέτες χορηγούνται δωρεάν, ενώ μετά το τέλος κάθε προγράμματος χορηγείται πιστοποιητικό σπουδών. Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να επισκεφθούν τη σχολή στην οδό Καρακάση 14, ή να καλέσουν τα τηλ. (031) 310846 & 317194.

Εκμάθηση προγραμμάτων για Commodore

Η A-LINE, το νέο κατάστημα που άρχισε να λειτουργεί στη συμπρωτεύουσα στις αρχές του '90, ανακοίνωσε πρόσφατα την έναρξη της διοργάνωσης δωρεάν σεμιναρίων για την εκμάθηση προγραμμάτων σε όσους έχουν υπολογιστή της COMMODORE με εγγύηση αντιπροσωπίας. Τα δωρεάν σεμινάρια θα γίνονται κάθε Σάββατο και μετά από συννενόηση με την A-LINE, θα διδάσκονται δε σ' αυτά δημοφιλή και χρήσιμα πακέτα, ανάλογα πάντα με τις ανάγκες της κάθε ομάδας χρηστών. Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να επικοινωνήσουν με την εταιρία είτε καλώντας το (031) 229595, είτε επισκεπτόμενοι τον εκθεσιακό της χώρο, στην οδό Βασ. Ηρακλείου 26.





Ε Δ Ω  Λ

Ο Ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφε

Τι είναι πιο καλό; Μια συναυλία για τον Μαντέλα με βροχή, ή μία χωρίς; Χωρίς βέβαια, αλλά πώς να μη βρέξει στο Λονδίνο τον Απρίλιο; Γίνεται;

Φυσικά και δεν γίνεται, γι' αυτό κι ας το ξεχάσουμε κι ας δούμε τι έγινε στην αγορά μας το μήνα που πέρασε. Και αυτόν το μήνα σας φυλάμε πολλές εκπλήξεις. Λένε, που λέτε, ότι όποιος ανακατεύεται με τα πίτουρα τον τρώνε οι κότες, κι απ' ό,τι φαίνεται, αυτό είναι αλήθεια για τις κομπιουτεροεταιρίες. Στην προκειμένη περίπτωση, πρόκειται για την MGT, που έχει ανακατευτεί με την αγορά των Spectrum (κοινώς τα πίτουρα).

Θα θυμάστε βέβαια αυτό το υπέροχο μηχάνημα που γνωστό περιοδικό το τεστάρισε για σας τον περασμένο μήνα, και φέρει το όνομα Sam. Λοιπόν, αυτό το μηχάνημα υποτίθεται ότι είναι συμβατό με το Spectrum, αλλά δυστυχώς οι καημένοι οι τεχνικοί της MGT δεν ήξεραν με τι είχαν να κάνουν. Δεν ήξεραν για την περίφημη "κατάρα" που έχει αυτό το μηχάνημα, από τότε που το κατασκεύασε ο Θείος Sinclair. Εφτιαξαν λοιπόν το μηχάνημα όσο πιο συμβατό μπορούσαν. Και φυσικά το έκαναν συμβατό και στις ατυχίες. Βλέπετε (για να μαθαίνουν και οι νεότεροι), όλα τα μηχανήματα του Sinclair όλο και κάτι είχαν. Τη μία έφταιγε η ROM, την άλλη η υποδοχή για το κασετόφωνο, την άλλη ο καιρός. Ποτέ τέλος πάντων δεν σταμάταγε αυτή η ιστορία, μέχρι που το μηχάνημα το πήρε η Amstrad. Ε αυτή, αφού έπαθε, έμαθε και το έκανε... PC! Τέλος πάντων, για να μη σας κρατάμε και σε αγωνία, αν έχετε αγοράσει ένα SAM τώρα τελευταία ή, αν σας το έφεραν για να του κάνετε τεστ, τότε, δυστυχώς, πρέπει να το στείλετε πίσω.

Ναι, ναι, δυστυχώς πρέπει να πάει πίσω, γιατί η καημένη η MGT έχει κάνει ένα μικρό λαθάκι στη... ROM! Αφήστε παιδιά, ήταν να τους κλαίτε στην MGT μόλις κατάλαβαν ότι η ROM έκανε το μηχάνημα να κάνει crash κάθε τρεις και λίγο, ή τουλάχιστον, όταν ο χειριστής έκανε "ορισμένα πράγματα", όπως λέει και το δελτίο Τύπου. Τώρα τι είναι τα "ορισμένα πράγματα" δέν νομίζω ότι θα μάθουμε ποτέ, αλλά το σίγουρο είναι ότι ήταν πολλά. Αλλιώς, δεν εξηγείται που η MGT αποφάσισε να ανακαλέσει όλα της τα μηχανήματα για να αλλάξει τις ROM τους. Ετσι λοιπόν, αν είστε ένας από τους 8.000 τυχερούς που έχουν ένα SAM σήμερα, θα πρέπει να το πάτε εκεί που το αγοράσατε, και αυτοί που σας το πουλήσανε θα πρέπει να το στείλουν πίσω στην MGT (στην Αγγλία) για αλλαγή της ROM και μετά να σας το ξαναφέρουν. Πάντως μη βιαστείτε και πολύ, γιατί η νέα ROM δεν είναι έτοιμη ακόμη. Η MGT δουλεύει, λέει, πυρετωδώς και θα την έχει έτοιμη τον άλλο... μήνα. Βέβαια, ποιο μήνα δεν μας είπαν, αλλά είναι σίγουρο ότι θα είναι τον... άλλο! Και μετά σου λένε ότι θέλουν να πουλήσουν 70.000 μέχρι το τέλος του χρόνου.... Κααααλά.

Και τώρα που σας τα είπαμε όλα για το SAM (για να μη λέτε ότι σας τα κρύβουμε δηλαδή), να σας πούμε και τα εκπληκτικά νέα που συμβαίνουν στην υπέροχη αυτή αγορά των υπολογιστών. Ξέρετε, φυσικά (οι παλαιότεροι) ότι μήνα με το μήνα τα κομπιούτερ γίνονται μικρότερα και ταχύτερα και φθηνότερα και και. Ε, λοιπόν μέχρι στιγμής ξέραμε ότι οι παιχνιδομηχανές και τα micro είχαν φτάσει να είναι τόσο μικρά όσο να χωράνε στην παλάμη, ή τέλος πάντων, σε μια μεγάλη παλάμη. Οπως ήταν φυσικό, αυτό το μήνα ξαναμίκρυναν! Ναι, είναι γεγονός, τώρα οι παιχνιδομηχανές έχουν το μέγεθος ρολογιού! Για την ακρίβεια είναι και ρολόγια. Μια αμερικάνικη εταιρία, η Tiger, παρουσίασε τα Tiger LCD Vide Watches (τώρα γιατί στο όνομα τα έβαλε όλα αυτά είναι μια άλλη ιστορία). Κάθε ρολόι παρέχει τις "γνωστές" ευκολίες, όπως το να λέει την

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Αυτόν το μήνα, έτσι για να πρωτοτυπήσουμε, σας έχουμε τα βραβεία για τα καλύτερα προγράμματα στην Ευρώπη, όπως ανακοινώθηκαν τον περασμένο μήνα μετά τη λήξη του European Trade Show. Ας τα δούμε όμως αναλυτικά:

Καλύτερο Animation
Space Ace *Readysoft*
Καλύτερα Γραφικά
Shadow of the Beast *Psygnosis*
Καλύτερος Ηχος
Future Wars *Delphine*
Καλύτερο Shoot 'em up
Xenon II *Imageworks*
Καλύτερη Δράση
Batman *Ocean*
Καλύτερο Arcade
Rainbow Islands *Ocean*
Καλύτερο παιχν. Στρατηγικής
Populous *EA*
Πιο Πρωτότυπο
Populous *EA*
Καλύτερο Flight Sim.
F16 Combat Pilot *Digital Intergation*
Παιχνίδι της Χρονιάς
Populous *EA*
Καλύτερο παιχν. Σπορ
Kick off *Anco*
Καλύτερο Εκπαιδευτικό
Sim City *Infogrames*
Καλύτερο Adventure
Indiana Jones *US Gold.*

Οπως βλέπετε λοιπόν, το Populous σκίζει! Οσο για το βραβείο για το καλύτερο μηχάνημα της χρονιάς, αυτό πήγε στην Amiga. Πού αλλού;

ΕΡΧΕΤΑΙ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΙΚΡΟΥΣ

Μια και όπως γράψαμε, το βραβείο για τα καλύτερα γραφικά πήγε στο Shadow of the Beast, θα πρέπει να πούμε ότι η Psygnosis έκανε μια συμφωνία με την Gremlin για να μετατραπεί το παιχνίδι αυτό για τα SPECTRUM και τα Amstrad. Ετσι λοιπόν, θα δουν και οι "μικροί" της αγοράς το παιχνίδι με τα καλύτερα γραφικά. Τώρα το αν θα δούνε τα γραφικά, αυτό είναι μια άλλη ιστορία.

ΠΟΛΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ

Στο Which Computer που Θα γίνει (τώρα πια έγινε) στις 24 Απριλίου, η Amstrad ετοίμαζε ένα τεράστιο περίπτερο, αλλά από νέα προϊόντα μάλλον θα πάσχει. Απ' ό,τι ξέρει η στήλη, ετοιμάζεται να παρουσιάσει τα νέα της φορητά ALT-286 και ALT 386SX, καθώς και το νέο της FAX, FX5000. Πολύ λοιπόν το ενδιαφέρον, και ρίγη συγκίνησης διατρέχουν τα πλήθη κ.τλ

Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

ώρα και να έχει συναγερμούς και τα τοιαύτα, αλλά παρέχει κι ένα... παιχνιδάκι. Και δεν μιλάμε για ευκαταφρόνητα παιχνιδάκια εδώ. Η εταιρία αυτή, μέχρι στιγμής, έχει ανακοινώσει τα εξής "γνωστά" και μη εξαιρετέα παιχνίδια: Robocop, Batman, Double Dragon, Wrestlemania. Challenge, Simon's Quest (CastleVania II) και το Ninja Garden. Τέλος, μας έχει υποσχεθεί κι ένα παιχνιδάκι που θα βασίζεται στο νέο έργο της Madonna, Dick Tracy. Ε τώρα πέστε μου, είναι δυνατόν να αντισταθείτε; Οχι βέβαια. Και μάλιστα όταν τα ρολογάκια αυτά θα κοστίζουν μόλις 10 λίρες (2.600 δρχ.), δεν υπάρχει καμιά δικαιολογία. Τα εκπληκτικά αυτά ρολογάκια αναμένονται στην Ευρώπη πριν από το Σεπτέμβριο. Αναμείνατε λοιπόν.

Οσο όμως θα αναμένετε τα ρολογάκια, η αγορά των παιχνιδομηχανών "παλάμης" έχει αρχίσει να κοχλάζει. Ηδη, η γνωστή μας SEGA αποφάσισε ότι δεν μπορεί να είναι απέξω από αυτό το "παιχνίδι," και τώρα θέλει να χτυπήσει τη Nintendo και το GameBoy της. Ετσι λοιπόν, τον ερχόμενο Σεπτέμβριο ετοιμάζεται να μας δείξει το δικό της μηχάνημα "παλάμης". Το μηχάνημα αυτό θα λέγεται Gamegear και θα έχει διαστάσεις 103 x 210 x 38 mm. Με άλλα λόγια, είναι δύο φορές μεγαλύτερο από το Nintendo (είπαμε, αυτό είναι για μεγάλες παλάμες). Η "καρδιά" του είναι ένα Z80 που μπορεί να ελέγχει μία έγχρωμη οθόνη υγρού κρυστάλλου (σε αντίθεση με το Nintendo που έχει μονόχρωμη οθόνη). Η οθόνη είναι των 3,5" και μπορεί να αποδώσει 32 χρώματα ταυτόχρονα, από μία συλλογή των 4.096. Το βάρος του είναι 500 γραμμάρια (μισό κιλό δηλαδή!) και έτσι θα σας φανεί λίγο πιο βαρύ από το Nintendo, που ζυγίζει μόλις 385 γραμμάρια. Τα καλά νέα όμως είναι ότι το Gamegear θα κοστίζει περί τις 100 λίρες (26.000 δρχ.) μόνο. Τα κακά νέα είναι ότι θα χρειάζεται 6 (ολογράφως: έξι) αλκαλικές μπαταρίες για να δουλέψει επί τρεις ώρες. Και σε αυτό το σημείο θα πρέπει να παρατηρήσουμε ότι η Sega μάλλον τα θαλάσσωσε. Αυτό το μηχάνημα, όχι μόνο είναι πολύ μεγάλο για να χαρακτηριστεί "παλάμης", αλλά θα κοστίζει και μια περιουσία να το χρησιμοποιήσεις. Τέλος πάντων, οι Γιαπωνέζοι της Sega πιστεύουν ότι θα έχουν πουλήσει ένα εκατομμύριο κομμάτια μέσα στον πρώτο χρόνο από τότε που θα το εμφανίσουν. Αυτοί κάτι ξέρουν.

Αλλο ένα σίγουρο γεγονός στην αγορά των υπολογιστών, είναι και η ανακοίνωση ενός νέου πακέτου για τον C64 κάθε δύο ή τρεις μήνες. Είναι πραγματικά καταπληκτικό, πώς τόσα χρόνια αυτό το μηχάνημα δεν έχει αλλάξει καθόλου μα καθόλου. Παρ' όλα αυτά εξακολουθεί να πουλάει, και μάλιστα η Commodore κάθε λίγο και λιγάκι ανακοινώνει κι ένα νέο πακέτο γι' αυτό. Αυτόν το μήνα θα δούμε στα μαγαζιά το πακέτο του C64 για το παγκόσμιο κύπελλο ποδοσφαίρου, που θα γίνει ως γνωστόν στην Ιταλία. Για να έχει λοιπόν ποδοσφαιρικό χαρακτήρα το πακέτο, το C64 θα προσφέρεται κατά πάσα πιθανότητα με το Adidas World Cup Football της Ocean. Οσοι πιστοί λοιπόν, προσέλθετε.

Και μερικά καλά νέα από τη γνωστή μας Acorn. Η Acorn λοιπόν αποφάσισε επιτέλους ότι οι τιμές του Αρχιμήδη είναι υπερβολικά υψηλές, και τον περασμένο μήνα τις κατέβασε. Συγκεκριμένα, το A3000 έπεσε κατά 50 λίρες (13.500 δρχ.) στις 600 λίρες (162.000 δρχ.), κι έτσι τώρα είναι αρκετά κοντά στο 1040ST (δηλαδή μόλις 27.000 δρχ. ακριβότερο). Βέβαια, αν σκεφτεί κανείς ότι το A3000 είναι τέσσερις φορές πιο γρήγορο από το 1040ST, σίγουρα μπορεί να δικαιολογήσει και τη διαφορά της τιμής. Μαζί με το A3000, έπεσαν και τα μεγαλύτερα μοντέλα της Acorn, όπως το A410-1, που τώρα έχει 1.100 λίρες (από 1.200). Βέβαια, αυτά είναι κάπως "ακριβούτσικα" για την "οικιακή" αγορά. Παρ' όλα αυτά, τώρα που το A3000 είναι πιο φτηνό, μπορεί και να δει κάποια αναλαμπή. Και μια και μιλάμε για Acorn, θα πρέπει να υπενθυμίσουμε ότι την έχει αγοράσει εδώ και κάμποσα χρόνια η Olivetti. Τώρα λοιπόν, απ' ό,τι μαθαίνουμε, η Olivetti θα αγοραστεί απο την Philips, κι έτσι πολλά πράγματα μπορεί να αλλάξουν στο μέλλον για την Acorn. Θα δούμε όμως.

κ.τλ κ.τλ.

ΕΡΧΕΤΑΙ Ο DISNEY

Απ' ό,τι μαθαίνουμε, μέσα στον επόμενο μήνα, η κολοσσιαία εταιρία του αείμνηστου Disney θα ανοίξει στην Αγγλία μία θυγατρική, η οποία θα ασχοληθεί με την παραγωγή παιχνιδιών. Η εταιρία αυτή θα λέγεται Disney Software, και θα παράγει προγράμματα στα οποία θα πρωταγωνιστούν όλοι οι γνωστοί ήρωες. Κάθε πρόγραμμα θα μετατρέπεται πρώτα για ΟΛΑ τα γνωστά μηχανήματα και μετά θα κυκλοφορεί για να μην μένει κανείς παραπονεμένος. Ακόμα, λέει, σκοπεύουν να γίνουν οι πρώτοι στο εκπαιδευτικό software στην Ευρώπη. Γιατί όχι; Αρκεί να μην παρουσιάσουν μαθήματα οικονομίας από τον Σκρουτζ.

ΕΡΧΕΤΑΙ ΚΑΙ Η ΜΕΡΣΕΝΤΕΣ

Στο προηγούμενο τεύχος, ο συνάδελφος της στήλης με τις φήμες έγραψε για το NEO-GEO, τη νέα υπερκονσόλα που βασίζεται στο 68000 ΚΑΙ στο Z80. Αναρωτιόταν μάλιστα αν ποτέ θα τη δούμε στην Ευρώπη. Φαίνεται όμως ότι ο καλός Θεός τον λυπήθηκε, και την φέρνει στην Αγγλία σύντομα. Απ' ό,τι μαθαίνουμε, θα τη δούμε στο Computer Entertainment Show που θα γίνει το Σεπτέμβριο. Η δε τιμή της θα είναι 230 λίρες (62.000 δρχ.). Δυστυχώς όμως, τα παιχνίδια της θα είναι πανάκριβα. Σύμφωνα με τις υπάρχουσες πληροφορίες, κάθε παιχνίδι θα κοστίζει 130 λίρες (35.000 δρχ.)! Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο οι Γιαπωνέζοι νοικιάζουν τα παιχνίδια για το NEO-GEO αντί να τα αγοράζουν. Ε, τι να κάνουμε. Πάντως, το μηχάνημα θα το δούμε.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΙΟΣ

Ναι είναι γεγονός! Το αμερικάνικο περιοδικό 2600, που απευθύνεται κυρίως στους αμερικάνους χακεράδες, έβγαλε έναν ιό στο σφυρί. Σύμφωνα με τη διαφήμιση που δημοσιεύει αυτόν το μήνα, θα αρχίσει να πουλάει τον κώδικα του ιού Worm σε όποιον έχει "επιστημονικό" ενδιαφέρον γι' αυτόν. Η δε τιμή του είναι μόλις 10 δολάρια (1.700 δρχ.). Βέβαια, για να τον αγοράσετε, πρέπει να αποδείξετε στο 2600 ότι είσαστε "σοβαρός" προγραμματιστής και ότι ενδιαφερόσαστε να μάθετε από τις τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν γι' αυτό τον ιό, αλλά δεν έχετε σκοπό να τις χρησιμοποιήσετε για να φτιάξετε έναν άλλο. Ναι, καλά!

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

Ειλικρινά, δεν μπορώ να καταλάβω τι τους έπιασε τους Εγγλέζους τον περασμένο μήνα. Μας μουρλάνανε. Ολα τα περιοδικά, οι εφημερίδες, τα bulletin-boards, όλα βούιζαν με την ίδια ιστορία. Ηταν, λέει, κάποιοι κακοί που είχαν κάτι κουτιά και έκαναν παρεμβολές στο δίκτυο του αγγλικού ΟΤΕ, έτσι ώστε να μπερδεύουν το σύστημα χρέωσης. Μόνο που δεν μπορούσαν να σταματήσουν τη δική τους χρέωση, παρά μόνο τη χρέωση αυτών που τους έπαιρναν τηλέφωνο. Ετσι λοιπόν, για να μην πάει χαμένη η "τεχνική", τη χρησιμοποίησαν στα Bulletin Boards τους, για να μην πληρώνουν αυτοί που τα χρησιμοποιούσαν. Βέβαια, όταν το ξέρουν πάνω από ένας, τότε δεν είναι πια μυστικό, κι έτσι το έμαθε και ο Αγγλικός ΟΤΕ, και έγινε το έλα να δεις. Πήραν μαζί τους δημοσιογράφους, αστυνομικούς, συνεργεία τεχνικών ΚΑΙ την εταιρία διώξεως των πειρατών του software, και έκαναν επιδρομές στα σπίτια αυτών που είχαν τα Bulletin Boards. Και μετά άρχισαν να ψάχνουν τα πάντα, να κατάσχουν τα πάντα, και τελικά βρήκαν και μερικές κόπιες με πειρατικά προγράμματα. Ωραία, θα πείτε, και πού είναι η ιστορία; Αυτό λέω κι εγώ. Εξυπνοι και φιλάνθρωποι οι χειριστές αυτών των συστημάτων, αλλά ποιο ακριβώς ήταν το μεγάλο τους έγκλημα; Δεν ξέρω. Πάντως, αν διαβάσετε τίποτε ιστορίες για πειρατές που χρησιμοποιούσαν το τηλέφωνο για να διοχετεύουν τις κόπιες τους στην Αγγλία, μην τους πιστεύετε. Τρίχες. Οι Εγγλέζοι εδώ και πάρα πολύ καιρό χρησιμοποιούν τα bulletin boards σαν το εξιλαστήριο θύμα πάσης κακίας. Πορνό θέλετε; Στα bulletin boards. Πειρατικά προγράμματα θέλετε; Στα bulletin boards. Βόμβα μολότωφ θέλετε; Στα bulletin boards. Βόλτα να πάτε το σκύλο θέλετε; Στα bulletin boards. Είναι κάτι το καταπληκτικό. Ακόμα και οι σοβαρότερες εφημερίδες, όπως οι Times, ασχολούνται με αυτά, αλλά ο γνωστός ανταποκριτής ακόμα προσπαθεί να βρει ένα από αυτά που κάνουν όλα τούτα τα φοβερά πράγματα. Πάντως, το μόνο καλό είναι ότι με τη φασαρία που έγινε, όλοι έμαθαν πως είναι δυνατόν να κλέψει κανείς τον αγγλικό ΟΤΕ, ή τουλάχιστον να χαρίσετε στους φίλους σας πολλές ώρες τσάμπα συνομιλίας μαζί σας (όχι, κύριε αρχισυντάκτα, δεν θα το κάνω. Είπαμε, φίλους), και τότε να δείτε τι θα γίνει.

Κι αφού σας ενημερώσαμε για τους εγγλέζικους παραλογισμούς, να σας πούμε και το καλό που σας φυλάγαμε για το τέλος. Είναι πλέον γεγονός! Αυτό που περίμενε κάθε ελληνικό σπίτι είναι πραγματικότητα. Η αυτόματη ηλεκτρονική σκούπα - ρομπότ είναι έτοιμη! Πρόκειται για το προϊόν της αμερικάνικης Cyberworks, η οποία μας πληροφόρησε ότι δουλεύει πάνω από πέντε χρόνια για να τελειοποιήσει τη... σκούπα! Πρόκειται για μια σκούπα έξυπνη, εξοπλισμένη με ειδικό ραντάρ, που της επιτρέπει να αναγνωρίζει και να... αποφεύγει όλα τα εμπόδια, όπως τραπέζια, καρέκλες, μικρά αδελφάκια κ.τλ. Η σκούπα αυτή υποτίθεται ότι μπορεί να σκουπίζει μόνη της οποιοδήποτε σπίτι και οποιαδήποτε επιφάνεια, χωρίς να υπάρχει ανάγκη εκμάθησης. Κοστίζει βέβαια λίγο ακριβά (12.000 δολάρια), αλλά μπρος στην τεχνολογία, τι είναι τα λεφτά.

Από το Λονδίνο, και με την ελπίδα να φτιάξει ο καιρός, γεια και χαρά. ■



ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό PIXEL,

Πριν από λίγο καιρό αγόρασα έναν ATARI 520 STFM. Ομολογουμένως είμαι πολύ ευχαριστημένος, αλλά έχω και κάποιες απορίες τις οποίες θα ήθελα να μου λύσεις:

α) Μπορώ με τη βοήθεια ενός προγράμματος ζωγραφικής να φτιάξω sprites και να τα κατευθύνω με το joystick;

β) Σε παλιότερο τεύχος είχες αναφερθεί σε κάποια εταιρία από την Καλιφόρνια η οποία κατασκεύαζε κάρτες για τους ST. Αυτές οι κάρτες ανέβαζαν το resolution mode του υπολογιστή. Μήπως ξέρεις αν αυτές οι κάρτες έχουν έρθει στην Ελλάδα; Αν ναι, πού μπορώ να τις βρω; γ) Μπορείς να μου συστήσεις ένα καλό βιβλίο για γλώσσα μηχανής; δ) Μπορεί με ένα ειδικό πρόγραμμα ο 502 ST να εμφανίσει ταυτόχρονα στην οθόνη και τα 512 χρώματα;

ε) Τι είναι MHz και τι KHz στη γλώσσα των υπολογιστών; στ) Κατά τη γνώμη σου ποια μοντέλα έχουν πουληθεί περισσότερο στην Αγγλία - οι ATARI ή οι Amiga 500 - 1000;

Φιλικά
Γ. Δούζας

Α) Απ' ό,τι ξέρω δεν υπάρχει τέτοιο πρόγραμμα ζωγραφικής για τους ST. Αλλωστε το μηχάνημα δεν υποστηρίζει hardware sprites αλλά ένα είδος software "εικόνων".

β) Οχι, κανείς δεν έχει φέρει αυτές τις κάρτες στην Ελλάδα γιατί δεν έχουν ζήτηση. Αλλωστε και να υπήρχαν σε τι θα μπορούσαν να σου χρησιμεύσουν; Κανένα πρόγραμμα δεν πρόκειται να τις αξιοποιήσει (από αυτά που κυκλοφορούν στο εμπόριο).

γ) Melbourne House - The Motorola 68000 - το καλύτερο βιβλίο για σένα. Πολύ απλό και κατανοητό. Δυστυχώς όμως υπάρχει μόνο στα αγγλικά.

δ) Ναι, υπάρχουν πολλά σχεδιαστικά προγράμματα που έχουν αυτή τη δυνατότητα. Κάνε μια βόλτα στα καταστήματα της Αθήνας. Θα βρεις πολλά ενδιαφέροντα πράγματα.

ε) MHz σημαίνει εκατομμύρια παλμοί το δευτερόλεπτο. KHz σημαίνει χιλιάδες παλμοί το δευτερόλεπτο. Και οι δύο όροι έχουν να κάνουν με τη συχνότητα λειτουργίας των επεξεργαστών που ζουν μέσα σε κάποιον υπολογιστή. Βέβαια, ο δεύτερος δε χρησιμοποιείται σήμερα, γιατί πολύ απλά δε νοείται υπολογιστής με συχνότητα ρολογιού κάτω από τα 3,5 MHz (για home συστήματα).

στ) Δεν ξέρω τι γίνεται στην Αγγλία! Πάντως σε όλο τον κόσμο έχουν πουληθεί περισσότερα ATARI.

Είμαι κάτοχος ενός ATARI Mega ST 2 και πρόσφατα αγόρασα ένα σκληρό δίσκο. Θα ήθελα να μου πεις πώς μπορώ να μεταφέρω original προγράμματα (utilities, games κ.λπ.) στο σκληρό δίσκο (υπάρχει κάποιο κατάλληλο αντιγραφικό);

Οχι, δεν υπάρχει κάποιο αντιγραφικό που να κάνει αυτήν τη δουλειά. Αλλωστε δεν χρειάζεται. Το αν μπορείς να μεταφέρεις προγράμματα από δισκέτες στο δίσκο εξαρτάται από το αν είναι κλειδωμένα. Αν δεν είναι, τότε ένα απλό filecopy σε κάποιο directory είναι η λύση που ζητάς. Αν τα προγράμματα είναι κλειδωμένα, τότε δεν μπορούν να μεταφερθούν, εκτός κι αν έχουν από μόνα τους κάποιο πρόγραμμα που κάνει αυτήν τη δουλειά.

Αγαπητό PIXEL,

Εχω έναν Mega ST 2 και θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις: α) Τι είναι το Multiface (τι ακριβώς κάνει); Πόσο κοστίζει και πού μπορώ να το βρω; Μπορεί να συνδεθεί με τον Mega ST;

β) Τι είναι ο κώδικας ASCII;

γ) Ποια είναι η καλύτερη BASIC που υπάρχει για τους ST; Η GFA, η FAST ή η Hisoft;

δ) Ποια η χρησιμότητα της εντολής COMMON στη FORTRAN 77;

ε) Ποια η χρησιμότητα της εντολής CHAIN στη BASIC;

στ) Ενδιαφέρομαι για κάποια παλιά παιχνίδια που είχαν δημοσιευτεί στην PIXEL Boutique. Υπάρχει περίπτωση να τα βρω;

Α) Το Multiface ήταν μια θαυματουργή συσκευή που συνδεόταν στον Spectrum και είχε τη δυνατότητα να σταματά οποιοδήποτε πρόγραμμα σε οποιοδήποτε σημείο. Αλλες ευκολίες που παρείχε το Multiface ήταν σώσιμο των περιεχομένων της μνήμης, POKE, PEEK, σώσιμο οθόνης κ.λπ. Στους ST έχει κυκλοφορήσει κάτι παρόμοιο στην Αγγλία, αλλά δεν έχει έρθει στην Ελλάδα. Μάλλον θα πρέπει να το αναζητήσεις σε κάποια αγγλικά περιοδικά για ST.

β) Ο κώδικας ASCII είναι μία αντιστοίχηση 256 συμβόλων με αριθμούς τους οποίους καταλαβαίνει ο υπολογιστής. Π.χ. στον κώδικα ASCII το γράμμα A αντιστοιχεί στον αριθμό 65, το B στον 66 κ.λπ.

γ) Εξαρτάται πώς το πάρει κανείς. Για μένα καλύτερη ήταν η GFA.

δ) Η εντολή COMMON τοποθετεί πολλές μεταβλητές στην ίδια θέση μνήμης.

ε) Η CHAIN φορτώνει και εκτελεί ένα πρόγραμμα. Αντικαθιστά το συνδυασμό LOAD και RUN.

στ) Δεν έχεις παρά να πάρεις τηλέφωνο να ρωτήσεις. Αλλά μάλλον είναι πολύ δύσκολο να τα βρεις.

Αγαπητό PIXEL,

Σου δίνω τα συγχαρητήριά μου για την ποικίλη ύλη σου και σου ζητάω μία μεγάλη χάρη. Εχω έναν Amstrad 6128 και είμαι τελείως αρχάριος. Θα σε παρακαλούσα να μου απαντήσεις όσο αναλυτικότερα γίνεται στις παρακάτω απορίες μου.

Στο τεύχος 60, στη στήλη "ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ", κάποιος αναγνώστης ρωτούσε πώς μπορεί να φορτώσει κάποιο πρόγραμμα BASIC που έχει σωθεί με την εντολή SAVE"xxxxx",P. Στην απάντηση που του έδωσες, έκανες αναφορά στο Discology και εξήγησες πώς μπορεί να γίνει αυτό μέσα από τα μενού του. Το δικό μου πρόβλημα είναι ότι δεν ξέρω τι είναι ο sector editor (στην προκειμένη περίπτωση το Discology), σε τι χρησιμεύει, τι είναι τα Coder και System που υπάρχουν στα μενού του και πώς χρησιμοποιούνται.

Θα ήθελα ακόμα να μου εξηγήσεις τι είναι το RESET και να μου περιγράψεις με λίγα λόγια τις δυνατότητες του 6128.

Σ' ευχαριστώ

Αγαπητέ μας φίλε, ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια,

ΒΗΜΑΤΑ

μόνο που θα ήταν καλύτερα να γνωρίζουμε και το όνομά σου (την άλλη φορά που θα μας γράψεις κάνε λίγο καλύτερα γράμματα, γιατί το γράμμα σου μόλις που διαβαζόταν!).

Ας αρχίσουμε με το Discology και τα περί sector editor. Το πρόγραμμα αυτό δεν κάνει τίποτα παραπάνω από το να διαβάζει, να τροποποιεί και να γράφει τμήματα των δισκετών που χρησιμοποιεί ο 6128. Είναι ένα καθαρά βοηθητικό πρόγραμμα γι' αυτούς που θέλουν (και έχουν και την ανάλογη περιέργεια) να ψάχνουν μέσα στα data. Ο φίλος του τεύχους 60 είχε ρωτήσει πώς είναι δυνατόν να φορτώσει ένα πρόγραμμα το οποίο είχε κλειδωθεί με τον κλασικό τρόπο που παρέχει το AMSDOS, και ο οποίος κωδικοποιεί τα δεδομένα στη δισκέτα κάνοντάς τα XOR με κάποιον αριθμό. Ολα αυτά που είχαν γραφτεί για τα μενού θα τα βρεις αμέσως, όταν πάρεις το πρόγραμμα. Οσον αφορά τις επιλογές Coder και System, δεν είναι τίποτα άλλο από τα "εργαλεία" του Discology τα οποία παρακάμπτουν την προστασία. Το RESET είναι συνήθως ένα κουμπί (η και συνδυασμός κάποιων πλήκτρων), το οποίο όταν πατηθεί, επαναφέρει τον υπολογιστή στην κατάσταση που βρισκόταν όταν πρωτοανοίχτηκε. Δηλαδή, όταν θες να καθαρίσεις τελείως τη μνήμη του υπολογιστή, αντί να ανοιγοκλείσεις το κουμπί της τροφοδοσίας μπορείς να πατήσεις αυτό(ά) το συγκεκριμένο κουμπί. Ετσι αποφεύγεις τις πολλές και επίπονες διακοπές τροφοδοσίας του υπολογιστή. Στον Amstrad τα πλήκτρα που κάνουν RESET είναι τα CONTROL-SHIFT-ESC.

Οι δυνατότητες του 6128 έχουν γραφτεί στο τεστ του που έγινε στο τεύχος 14. Δεν έχεις παρά να το προμηθευτείς από τα γραφεία της COMPUPRESS.



Αγαπητό PIXEL,

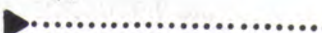
Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128 και θα ήθελα να μου λύσεις μία απορία που έχω. Θέλω να δώσω κίνηση σε ένα sprite, χωρίς όμως να χαλάει το background που έχω δημιουργήσει με τη βοήθεια του Art Studio. Με άλλα λόγια θα ήθελα να κάνω κάτι ανάλογο με το Barbarian όπου τα sprites κινούνται σε ένα background χωρίς να το χαλάνε. Υπάρχει τρόπος από τη BASIC και αν ναι πως μπορεί να γίνει αυτό;

Φιλικά
Η. Γιάτσιος

Υ.Γ. Υπάρχει τρόπος όταν γράφω cat σε μία δισκέτα, να τρέχει αυτόματα ένα πρόγραμμα που είναι ορισμένο από πριν;

Φίλε Ηλία, έχω εξηγήσει ν φορές ότι ο Amstrad δεν έχει sprites και κατά συνέπεια μέσα από BASIC δεν είναι δυνατόν να πετύχεις οποιαδήποτε κίνηση της προκοπής. Στις εντολές γραφικών υπάρχει κάποιο XOR mode που επιτρέπει τη διατήρηση του background, αλλά έχει τόσους πολλούς περιορισμούς, ατέλειες και είναι τόσο αργός που απορρίπτεται αμέσως από κάθε λογικό άνθρωπο. Φαίνεται όμως ότι σχεδόν όλοι οι Amstrad users επιμένουν να ρωτούν για sprites, κίνηση κ.λπ. Παιδιά, θα ήταν καλύτερα να γράψετε ένα γράμμα στην Amstrad εκθέτοντας το αίτημά σας. Πού ξέρετε! Ισως ο Ζάχαρης να σας ικανοποιήσει!

Η απορία σου στο υστερόγραφο δε μπορεί να γίνει πραγματικότητα. Δεν υπάρχει κανένας τρόπος να κάνεις το λειτουργικό να εκτελέσει κάποιο πρόγραμμα χωρίς να του δώσεις την εντολή από το πληκτρολόγιο. Πιθανόν να έχεις δει μερικά εφέ που έχουν κάνει μερικοί προγραμματιστές για να κρύβουν τα προγράμματά τους. Ολα αυτά αλλάζουν χρώματα και τυπώνουν μηνύματα όχι με την εντολή PRINT, αλλά με control χαρακτήρες.



Αγαπητό PIXEL,

Είμαι αναγνώστης σου εδώ και τέσσερις μήνες και έχω έναν Amstrad 6128. Εχω μερικές απορίες τις οποίες θα ήθελα να μου λύσεις, αν μπορείς:

α) Τι είναι οι data banks που λειτουργούν σήμερα, σε τι χρησιμεύουν, αν μπορεί ο 6128 να συνδεθεί με κάποια από αυτές και πόσο θα κοστίσει.

β) Υπάρχει club για τον 6128 στο οποίο μπορώ να γίνω μέλος και να παίρνω κάποια προγράμματα;

γ) Τι είναι το sound sampler, πόσο κοστίζει και σε τι χρησιμεύει; Εχει ο 6128 sampler;

δ) Υπάρχει πρόγραμμα λεξικού για τον 6128 και αν υπάρχει πού μπορώ να το βρω;

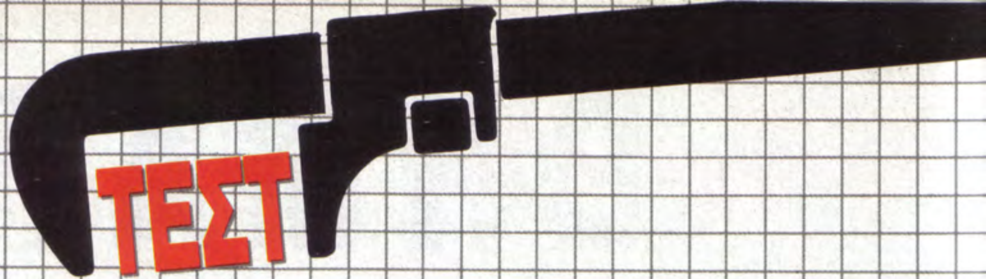
Φιλικά
Θ. Κόης

Α) Κατ' αρχάς οι "data banks" στις οποίες αναφέρεσαι είναι BBSs (Bulletin Board Systems), και δεν έχουν καμία σχέση με την πραγματική έννοια των data banks. Το τι είναι το λέει το όνομά τους: Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο. Μία BBS μεταφέρει μηνύματα μεταξύ των χρηστών της, διαθέτει προγράμματα, έχει πεδία συζητήσεων, άρθρα κ.λπ. Και βέβαια ο 6128 μπορεί να συνδεθεί με μία BBS, αρκεί να έχει το κατάλληλο σειριακό interface, ένα modem και το κατάλληλο πρόγραμμα επικοινωνίας. Το πόσο κοστίζει εξαρτάται. Κατ' αρχάς πληρώνεις ένα... τάληρο στον ΟΤΕ για το τηλεφώνημα! Από κει και πέρα είναι θέμα της BBS αν έχει συνδρομή ή όχι.

β) Πολλές BBS έχουν ειδικές περιοχές για τους Amstrad users. Για τα ονόματά τους, τα τηλέφωνα και διάφορες άλλες πληροφορίες που θα σου χρειαστούν, καλύτερα θα ήταν να πάρεις το PC MASTER του Μαρτίου, το οποίο έχει αφιέρωμα στις BBSs και στο τι προσφέρει η κάθε μία.

γ) Το sound sampler είναι μία συσκευή που μπορεί να "περάσει" κάποιον ήχο στη μνήμη του υπολογιστή για περαιτέρω επεξεργασία. Το PIXEL είχε παρουσιάσει πριν από μερικά τεύχη ένα τέτοιο sampler για τον 6128. Σίγουρα υπάρχουν έτοιμα αλλά είναι δύσκολο να τα βρεις (γενικά τα περιφερειακά του 6128 παρουσιάζουν έλλειψη τον τελευταίο καιρό...). Πάρε τηλέφωνο μερικά καταστήματα μήπως βρεις κάτι που σε ενδιαφέρει.

δ) Οχι, τέτοιο πρόγραμμα δεν υπάρχει στον 6128. Οι περιορισμένες δυνατότητες, η μικρή υπολογιστική ισχύς και η μικρή χωρητικότητα των drives δεν επιτρέπουν τέτοιου είδους εφαρμογές. ■



Atari LYNX
ΕΙΝΑΙ ΑΠΙΘΑΝΟ!

του Γ. Κυπαρίσση

Για πρώτη ίσως φορά όλα δούλεψαν σωστά: Η αναγγελία έγινε έγκαιρα, το μηχάνημα παρουσιάστηκε έτοιμο μέσα στα καθορισμένα χρονικά πλαίσια, και το κυριότερο, είναι καταπληκτικό. Κι ενώ η νέα μόδα της φορητής ηλεκτρονικής διασκέδασης φουντώνει, η ακαταμάχητη Nintendo ένιωσε ένα ισχυρό χτύπημα από μια εταιρία που όσο κι αν προσπαθεί να μας πείσει για το αντίθετο, απέδειξε ότι δεν είναι τίποτε άλλο παρά ο μεγάλος ψηφιακός διασκεδαστής των τελευταίων 15 χρόνων. Αλλο πράγμα οι φήμες, κι άλλο να κρατάς στα ίδια σου τα χέρια το Atari Lynx....

Τι είναι το Atari Lynx; Ας υποθέσουμε ότι κρατάμε στα χέρια μας ένα άδειο κουτί, κι ότι μας έχουν αναθέσει να δημιουργήσουμε την πιο "ελκυστική" παιχνιδομηχανή. Ανασηκώνουμε λοιπόν τα χέρια μας, φρεσκάρουμε στη μνήμη μας το σετ των spells του Dungeon Master, κι αρχίζουμε να πετάμε στο κουτί τα εξής ξόρκια:

- Ενα γερό graph-chrom spell για ωραία γραφικά με χρώμα (όχι, δεν την πατάμε όπως στο GameBoy).

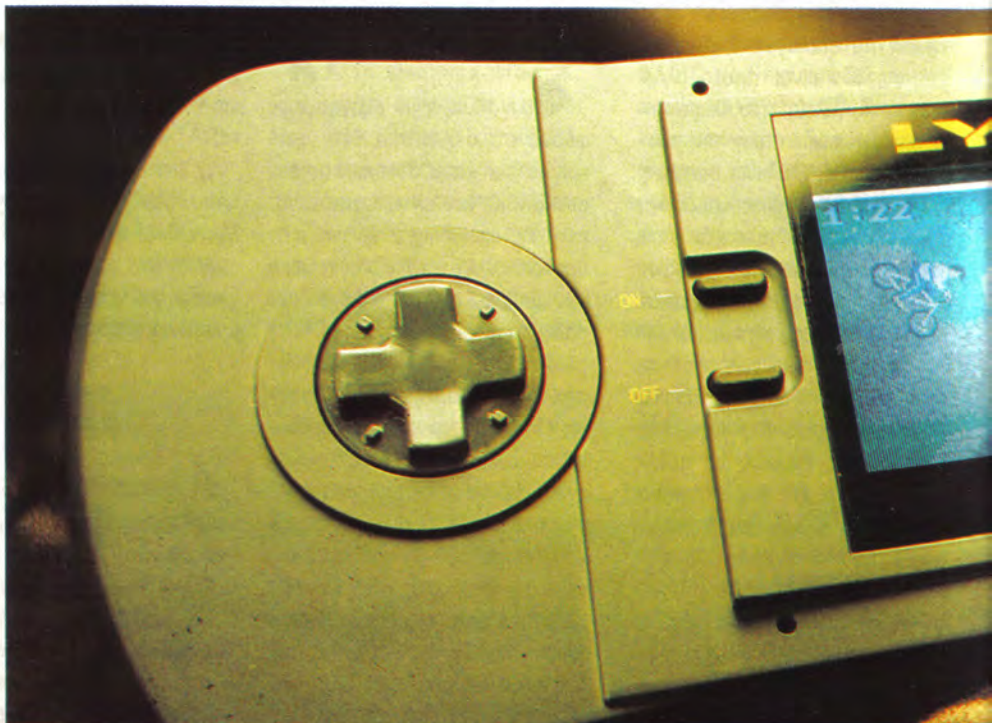
- Bla-bla-bla-pssss-spell για απολαυστικό τετρακάναλο ήχο (το pssss είναι για το κανάλι του λευκού θορύβου).

- Sof-sof spell με όση δύναμη διαθέτουμε, μια κι έχει σχέση με το πλήθος του διαθέσιμου software. Οσο δυνατότερο, τόσο περισσότερα παιχνίδια θα βρίσκουμε.

- Size-to-fit spell, για να είναι όσο το δυνατόν πιο πρακτικό κι εύκολο στη μεταφορά. Μια και βρισκόμαστε σε μια εποχή όπου το μικρό σχήμα έχει πολύ μεγάλη σημασία, δεν θα ήταν άσχημα εάν μικραίναμε λίγο το μέγεθος.

'Η μήπως δεν θα θέλατε να παίζετε μ' ένα τέτοιο games console στο λεωφορείο, στο τραίνο και στις διακοπές;

Ολα καλά λοιπόν, ευχόμαστε να έπιασαν τα spells (τιιι;; Τώρα μου το λέτε ότι είστε αρχάριος στο Dungeon Master; Αντρέααααα....), περιμένουμε να καθαρίσουν οι καπνοί κι ετοιμάζουμε τα δάχτυλά μας για ένα γερό τεστ. Α, αλήθεια, δεν ορίσαμε τη μάρκα. Τέλος πάντων, ας αφήσουμε τα spells να αυτοσχεδιάσουν. Περιμένουμε, περιμένουμε... και ξεχωρίζουμε σιγά σιγά, μέσα στους καπνούς, να στέκεται στο



τραπέζι ....μια βιντεοκασέτα! Αν είναι δυνατόν! Καλά να πάθετε, να μάθετε να τελειώνετε το Dungeon Master κανονικά, κι όχι με hacking! Αλλά, μια στιγμή, αυτό είναι ένα μηχανάκι: Μαύρο, με πλήκτρα κατευθύνσεων, μεγάφωνο, fire buttons, και μια λιλιπούτεια οθόνη στη μέση. Ψάχνουμε για τη μάρκα: Atari!! Πολύ σωστά, τα ξόρκια έπραξαν σοφά. Και τ' όνομα αυτού; Lynx. Πάντα μυστικιστικά τα spells. Γιατί άραγε έδωσαν στο αθώο μηχανάκι το όνομα ενός άγριου αιλουροειδούς; Είναι άραγε το Αταράκι αυτό επιθετικό; Και σε ποιον πρόκειται να επιτεθεί; Φαίνεται ότι τα spells γνωρίζουν ακόμα και την ύπαρξη του GameBoy...

ΑΠΟ ΕΞΩ DESIGN...

Το Lynx δεν είναι μόνο "δυνατό" σε hardware χαρακτηριστικά. Είναι και πολύ ελκυστικό σε εμφάνιση. Κοιτάζοντάς το θυμηθήκαμε τα επιφωνήματα θαυμασμού έξι περίπου χρόνια πριν, όταν κοιτούσαμε τον ST. Ξεφεύγοντας από την παλιά κλασική σχεδίαση του GameBoy, η οποία έχει τις ρίζες της στα πρώτα hand held παιχνίδια με υγρούς κρυστάλλους (η οθόνη στην κορυφή του κουτιού, τα πλήκτρα ακριβώς από κάτω), το Lynx έρχεται μακρόστενο, όχι πολύ μεγαλύτερο από μια βιντεοκασέτα VHS, με την οθόνη στη μέση, τα πλήκτρα ελέγχου στα αριστερά και δεξιά της και τα πλήκτρα χειρισμού των παιχνιδιών στα άκρα των δύο πλευρών, ακριβώς εκεί δηλαδή που θα βρίσκονται τα δάχτυλά σας εάν το πιάσετε και με τα δύο χέρια. Το σχήμα αυτό δεν είναι μόνο πρωτότυπο, αλλά εξυπηρετεί και λειτουργικούς σκοπούς, όπως θα δούμε. Μαύρο χρώμα και αεροδυναμικές καμπύλες συνθέτουν ένα άψογο, αξιοζήλευτο πραγματικά παιχνίδι. Δεν ξέρω πόσο επηρεάζεστε όταν βλέπετε ένα ωραίο μηχάνημα, εμένα πάντως μπορώ να πω ότι μου τράβηξε την προσοχή.

Θα χρειαστεί να γνωρίσουμε το Lynx απ' όλες τις όψεις, μια και σχεδόν παντού υπάρχουν υποδοχές και συστήματα ελέγχου. Το μεγαλύτερο μέρος τους, φυσικά, συγκεντρώνεται στην εμπρός όψη. Εκεί βρίσκονται, εκτός από την οθόνη:



- Τα δύο πλήκτρα on-off
- Τα τρία πλήκτρα option1, " (ακριβώς, ένα εισαγωγικό) και option2.
- Τα τέσσερα fire buttons
- Το joypad τεσσάρων κατευθύνσεων σχήματος σταυρού.

Επίσης, ανάμεσα στα fire buttons το σασί είναι διάτρητο, μια και ακριβώς από κάτω υπάρχει το μεγαφωνάκι της συσκευής. Αξίζει να σταθούμε στην τριάδα των πλήκτρων που αναφέραμε προηγουμένως, μια και οι τίτλοι τους είναι πολύ "γενικοί" και δεν δίνουν μια εικόνα των λειτουργιών τους. Τα πλήκτρα αυτά ενεργοποιούνται είτε μόνα τους είτε κατά ζεύγη, επιτελώντας έτσι σε κάθε περίπτωση τα εξής:

α) Το option1 χρησιμοποιείται από το software. Εάν πατηθεί μαζί με το " έχουμε ένα cold start του συστήματος.

β) Το option2 χρησιμοποιείται επίσης σε συνδυασμό με το ". Εχουμε τότε ένα παράξενο και μοναδικό φαινόμενο: Η οθόνη του παιχνιδιού αντιστρέφεται κατά 180 μοίρες! Αναποδογυρίζεται δηλαδή τελείως. Το φαινόμενο αυτό, σε συνδυασμό με το δεύτερο σετ των fire buttons, τα οποία βρίσκονται στην ίδια πλευρά, αλλά σε ακριβώς αντίθετη θέση, δίνει τη δυνατότητα κανονικής χρήσης της κονσόλας από αριστερόχειρες. Η Atari πράγματι έχει δώσει μεγάλη βαρύτητα στο θέμα της χρήσης του Lynx για την κατηγορία αυτή των παικτών, κατηγορία που δείχνει να αγνοείται από το σύνολο γενικά της αγοράς των υπολογιστών, εκτός της Quickshot. Το flip εφέ γίνεται αστραπιαία, με μια κίνηση, και το επίσης εκπληκτικό είναι ότι η δράση δεν σταματά! Με άλλα λόγια, δεν φαίνεται να υπάρχει καμιά "προσπάθεια" στο hardware, ούτε flickering. Είναι σαν να πήρατε εσείς στα χέρια σας την οθόνη και να τη στρίψατε.

γ) Το μαγικό όσο και μυστηριώδες πλήκτρο " που βρίσκεται στη μέση, παίρνει μέρος στις δυο προηγούμενες λειτουργίες, αλλά όταν πατηθεί μόνο του λειτουργεί σαν pause. Ολες οι λειτουργίες που εξηγήθηκαν αναγράφονται στα πλήκτρα, όπου φαίνονται και οι συνδυασμοί. Συνεχίζουμε με τα fire buttons, τα οποία είναι μαλακά και αξιοποιούνται κατάλληλα ανάλογα

με το software. Στην άλλη άκρη το joypad - σταυρός είναι όπως το ξέρουμε και από τα άλλα φορητά μηχανήματα: Καλό, αλλά όχι τόσο πρακτικό όσο ένα joystick, ειδικά σε simulations και shoot 'em ups.

Το μεγαφωνάκι προσφέρει πολύ καλό και δυνατό ήχο.

Συνεχίζουμε με την εμπρός όψη του μηχανήματος. Εχουμε πολλές κλασικές υποδοχές για βύσματα - "καρφιά": Μια υποδοχή για στερεοφωνικά ακουστικά, μια για τη σύνδεση πολλών Lynx σε multiplayer option και μια για τη σύνδεση της κονσόλας με εξωτερικό τροφοδοτικό ή τον αναπτήρα του αυτοκινήτου μέσω καλωδίου που διατίθεται στα "έξτρα". Δίπλα σε όλα αυτά υπάρχει και ένα ποτενσιόμετρο, που ρυθμίζει την ένταση του ήχου. Στην αντίθετη πλευρά υπάρχει άλλο ένα ποτενσιόμετρο, το οποίο ρυθμίζει τη φωτεινότητα της οθόνης, και είναι το μόνο πλήκτρο που φιλοξενείται εκεί. Μένει πια η "πλάτη" του Lynx, η οποία όπως πάντα είναι η αποθήκη ενέργειας: Υπάρχει θέση για τις έξι μικρές μπαταρίες, καθώς και η θήκη των cartridges. Θα πρέπει να πούμε ότι, αντίθετα με το GameBoy, τα cartridges του Lynx φιλοξενούνται σε ειδικό "θάλαμο", ο οποίος κλείνει μ' ένα μικρό πορτάκι. Τα cartridges είναι τα γνωστά πολύ λεπτά cartridges που έχουμε συνηθίσει από τις άλλες παιχνιδομηχανές, λίγο μικρότερα από αυτά της Sega και περίπου ίδια μ' εκείνα του GameBoy. Μια και είμαστε μαθημένοι, δεν παραξενευτήκαμε καθόλου όταν πληροφορηθήκαμε ότι οι κάρτες αυτές έχουν χωρητικότητα που κυμαίνεται από 1 μέχρι 16 MB! Οπως καταλαβαίνετε, όταν μιλάμε για παιχνίδια στο Lynx δεν εννοούμε 4 ή 5 πίστες.

ΟΘΟΝΗ, ΑΥΤΗ Η ΑΓΝΩΣΤΗ

Η οθόνη της κονσόλας είναι όλη κι όλη 3,5 ίντσες (η διαγώνιος), αλλά μη νομίζετε ότι θα έχετε να κάνετε με μικροσκοπικά sprites και υποτυπώδη γραφικά. Αυτό είναι, άλλωστε, ευθύνη των θαυμαστών hardware ικανοτήτων του μηχανήματος, για τα οποία θα μιλήσουμε αργότερα. Αυτό που πρέπει να πούμε είναι ότι η οθόνη είναι full color, έγχρωμη, και φωτεινότατη. Κυριολεκτικά, σε σχέση με το GameBoy είναι "η μέρα με την νύχτα", παρόλο που είναι μικρότερη. Ο λόγος δεν είναι μόνο ότι είναι έγχρωμη, αλλά ότι έχει δικό της αυτόνομο φωτισμό, γεγονός που την κάνει τελείως ανεξάρτητη από το φωτισμό του περιβάλλοντος. Οι τεχνικοί της Atari χρησιμοποίησαν την τεχνική backlight, η οποία φωτίζει από πίσω την εικόνα. Το αποτέλεσμα είναι ότι η οθόνη είναι λαμπερή, και μάλλον δεν θα χρειαστεί να ρυθμίσετε ποτέ τη φωτεινότητα στη μέγιστη ένταση. Σε γενικές γραμμές, η LCD τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε για το Lynx είναι σαφώς ανώτερη από εκείνη του GameBoy, και σαν μόνο μειονέκτημα θα μπορούσαμε να καταλογίσουμε το γνωστό "θόλωμα" στις κινήσεις των sprites (θα πρέπει όμως να τονίσουμε ότι αυτό παρατηρήθηκε μόνο σ' ένα παιχνίδι), αλλά αυτό είναι χαρακτηριστικό όλων των LCD screens και όχι του Lynx.



Γενική άποψη του Lynx. Ολα τα πλήκτρα ελέγχου φαίνονται ολοκάθαρα.

ΓΡΑΦΙΚΑ–ΗΧΟΣ

Οι γραφικές και ηχητικές ικανότητες του Lynx στον τομέα των γραφικών και του ήχου συγκρίνονται μόνο με τον Atari STE ή την Amiga, ούτε καν με τον ST!

Η οθόνη του χωρίζεται σε 160x102 pixels, τα οποία αποτελούν μια πολύ ικανοποιητική ανάλυση. Τα pixels αυτά μπορούν να χρωματισθούν από μια παλέτα 4.096 χρωμάτων, από τα οποία 16 μπορούν να χρησιμοποιηθούν ταυτόχρονα. Παρ' όλα αυτά, εμείς - στα παιχνίδια που είχαμε στη διάθεσή μας - δεν μπορέσαμε να αναγνωρίσουμε περισσότερα από 10 το πολύ χρώματα. Το λέμε αυτό, γιατί τα sprites και το background είναι τόσο πλούσια σε χρώμα, που πράγματι ο αριθμός 16 είναι κάτι παραπάνω από αρκετός.

Οσο για τον ήχο, έχουμε να πούμε ότι αποτελεί ίσως το μόνο "αδύνατο" σημείο του Lynx, ειδικά σε σχέση με το GameBoy, μια και δεν είναι στερεοφωνικός. Ενώ τα παιχνίδια του Nintendo μας είχαν γοητεύσει με τους ήχους που ακούγονταν πότε από δεξιά, πότε από αριστερά μας (μιλάμε για τα ακουστικά πάντα), το Atari Lynx δίνει σε όλα του τα κανάλια ήχου την ίδια "διεύθυνση" (κάτι ξεχάσαμε στο spell). Ομως αυτό που λείπει, είναι μόνο το εφέ. Ολα τ' άλλα είναι υπέρ του. Κατ' αρχάς, έχουμε 4 κανάλια ήχου. Τα κανάλια αυτά είναι πραγματικά ικανά για οτιδήποτε, και δεν έχουν καμιά σχέση με τα χαζά "βζζζζ" ή "μπλινγκ" που παράγουν οι γεννήτριες ήχων των 8-μπιτων home, ή ακόμα και του ST. Δεν ξέρω πώς τα καταφέρνει το μηχάνημα (η hardware εξέτασή του δεν φώτισε πολλά σημεία), αλλά ο ήχος του, χωρίς να είναι sampled, είναι πλούσιος και ρεαλιστικός. Με άλλα λόγια, συναρπαστικός. Στα παιχνίδια που είχαμε, πολλά εφέ με κατέπληξαν.

ΓΕΝΙΚΑ ΠΕΡΙ HARDWARE

Το να ανοίξεις το Lynx είναι σχετικά εύκολο. Ομως μη νομίζετε ότι ανοίγοντας το μηχάνημα, θα δείτε τα μυστικά του. Ποια εταιρία είπαμε ότι το κατασκεύασε; Α, η Atari...

Διαπιστώσαμε λοιπόν, προς μεγάλη μας απογοήτευση, ότι η πολιτική της Atari στο θέμα της εσωτερικής κατασκευής δεν έχει αλλάξει καθόλου από την εποχή του STF. Η ίδια δυσκολία, η ίδια καχυποψία απέναντι στον "μη εξουσιοδοτημένο" χρήστη. Το μηχάνημα σας δείχνει την "πλάτη" της πλακέτας όταν το ανοίγετε, με όλα τα εξαρτήματα να βρίσκονται από πίσω. Για να δείτε κάτι περισσότερο, θα πρέπει να αποκολλήσετε την πλακέτα από το πλαστικό περίβλημα, και να την αναποδογυρίσετε. Στο σημείο αυτό, τα πλήκτρα φεύγουν από τη θέση τους και πέφτουν σκόρπια κάτω, ενώ οι αντίστοιχές τους μεμβράνες καταλαμβάνουν στρατηγικά σημεία του... πατώματος. Ψυχραιμία! Αφού τα πάθετε όλα αυτά, ελπίζετε τουλάχιστον να αποζημιωθείτε. Λάθος. Το μόνο που βλέπετε να υπάρχει σε αυτή την πλακέτα είναι μερικοί κακόμοιροι πυκνωτές, οι οποίοι είναι απλοί "υπάλληλοι" σε αυτή την κατασκευή (εκτός κι αν είναι μεταμφιεσμένα τσιπς). Τα "διευθυντικά στελέχη" δεν φαίνονται πουθενά. Με το ένστικτο του Ιντιάνα Τζόουνς να φουντώνει μέσα μας, παρατηρήσαμε ότι η αριστερή πλευρά της πλακέτας είναι σε κάποιο τμήμα της καλυμμένη με μεταλλικό περίβλημα. Εμ βέβαια, σκεφτήκαμε. Atari είναι αυτή, και γνωστή η συμπάθειά της προς τις μεταλλικές θωρακίσεις. Θωρακισμένοι όμως κι εμείς από υπομονή, θυμηθήκαμε την τελική νίκη μας επί της μεταλλικής ασπίδας του 1040 STF, κι ετοιμαστήκαμε για την τελική έφοδο, η οποία μέσα σε κλάσματα του δευτερολέπτου μεταβλήθηκε σε άτακτη υποχώρηση. Δυστυχώς, η μεταλλική επιφάνεια δεν στερεώνεται με αυτάκια, ούτε με βίδες. Είναι κολλημένη με καλάι επάνω στον αγωγό γείωσης της πλακέτας!

Εκεί κάπου παραδοθήκαμε. Δεν είχαμε καμιά όρεξη να αρχίσουμε να ξεκολλάμε την πλακέτα (εξάλλου, όλο το υπόλοιπο συντακτικό προσωπικό του Pixel μας είχε αυστηρά προειδοποιήσει ότι το μηχάνημα θα έπρεπε να δουλεύει άψογα μετά το τεστ), και αρκεστήκαμε να ρίξουμε κρυφές ματιές μέσα από τις γρίλιες της πλακέτας. Είδαμε αρκετά πολύ μικρά τσιπάκια, τα οποία δεν αναγνωρίσαμε, (άλλωστε και στο GameBoy ο Z80 είχε αλλάξει τελείως όψη), αλλά παρ' όλα αυτά είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε τι συμβαίνει. Το Atari Lynx λοιπόν έχει σαν κεντρικό επεξεργαστή το γνωστό μας 8-μπιτο 6502. Τίποτε το ιδιαίτερο, θα μου πείτε. Ακούστε όμως το σπουδαιότερο:



Πίσω άποψη του μηχανήματος. Εκεί βρίσκεται το "τεπόζιτο" ενέργειας και ο θάλαμος των cartridges.

Ο 6502 του Lynx τρέχει στα 16 MHz! Κανένας υπολογιστής που χρησιμοποίησε τον επεξεργαστή αυτόν δεν λειτούργησε ποτέ σε αυτήν τη συχνότητα.

Το αποτέλεσμα είναι ότι το Lynx έχει υπολογιστική ισχύ τρεις με τέσσερις φορές (τουλάχιστον) μεγαλύτερη από εκείνη του Commodore 64 ή του Nintendo Entertainment System, ισχύς που δείχνει καθαρά την αξία της όταν έρχεται η ώρα του scrolling και του animation.

Το ερώτημα βέβαια που μας ήρθε στο νου είναι: Ποιος κρύβεται πίσω από μια τόσο έξυπνη και "προικισμένη" κατασκευή; Ψάχνοντας, πέσαμε επάνω σε μια έκπληξη: Οι σχεδιαστές του Lynx είναι οι R.J. Mical και Dave Needle, αληθινοί "μάγοι" στη σχεδίαση hardware, και εκείνοι που δημιούργησαν την Amiga! (Γι' αυτό τα 4.096 χρώματα μας φαίνονταν γνωστά). Οπως οι ίδιοι λένε, το μηχάνημα έχει δημιουργηθεί για να "παίρνει πολλά από τα προβλήματα μακριά από το software", μια φιλοσοφία που και στην Amiga έγινε πραγματικότητα μέσω των πολλών custom chips και του hardware scrolling-animation. Στην περίπτωση του Lynx, το hardware ελέγχει πολλές από τις λειτουργίες του animation, όπως την αλλαγή της οπτικής γωνίας και του μεγέθους του sprite στα 3D παιχνίδια. Ετσι, το software είναι "ελεύθερο" για πολύ περισσότερα πράγματα. Ολα αυτά τα διαπιστώσαμε στην πράξη, όταν παίξαμε με το Lynx, και δεν θα ήταν καθόλου υπερβολή εάν λέγαμε ότι το μηχάνημα αυτό είναι μια μικρογραφία της Amiga.

ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ...

Αλλο να ακούς τις φήμες, κι άλλο να έχεις το μηχάνημα στα χέρια σου. Για μια ακόμη φορά, η δυσπιστία μας αντικαταστάθηκε από ενθουσιασμό. Συνηθισμένοι στους 68000, τα custom chips και τα RISC, δεν πιστεύαμε ότι ένα φορητό games console μπορεί να φτάσει τόσο κοντά στο σκοπό του: Να προσφέρει παιχνίδια "υψηλής ποιότητας". Μοναδικό μειονέκτημα του Lynx θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι η έλλειψη εκείνου του πολυπόθητου βύσματος για τηλεόραση, το οποίο θα μπορούσε να φέρει το μηχάνημα στην κατηγορία των home game mashines σαν την απόλυτη παιχνιδομηχανή για κάθε στιγμή. Αν η Nintendo έδειξε το δρόμο για τις φορητές παιχνιδομηχανές, η Atari έδειξε πάλι πώς πρέπει να είναι οι παιχνιδομηχανές αξιώσεων και σε αυτή την κατηγορία. Δεν λέμε ότι είναι τέλειο, γιατί οι εξελίξεις προχωρούν με τρομερούς ρυθμούς. Όμως οι πωλήσεις του προβλέπονται να είναι αρκετά εντυπωσιακές, ακόμα και στη χώρα μας, μια και η αντιπροσωπεία σκοπεύει να κρατήσει τις τιμές του Lynx στα επίπεδα της αγγλικής αγοράς (να σημειώσουμε τις τιμές του Lynx στην Αγγλία: 180 λίρες. - περίπου 46.000 δρχ - και 30 λίρες για τα cartridges δηλ. λίγο περισσότερο από τις τιμές των παιχνιδιών για την Amiga. Δεν έχουμε παρά να χειροκροτήσουμε τέτοια πολιτικά.

Το Atari Lynx παραχωρήθηκε για τις ανάγκες του τεστ από την επίσημη αντιπροσωπία της Atari, ΕΛΚΑΤ Α.Ε.

ΑΦΙΕ

HYPERTEXT – HYPERMEDIA

ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΚΑΙ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΥΠΟ ΤΙΣ ΔΙΑΤΑΓΕΣ ΤΟΥ LASER



Τελικά, είναι πραγματικά όλα όσα συμβαίνουν, ή μήπως μεταφερθήκαμε μερικές δεκαετίες μπροστά; Δεν είναι δυνατόν... Δεν πρόλαβε να μπει το 1990 και οι γίγαντες της ψηφιακής επανάστασης άφησαν για λίγο να φανεί το μέλλον που ετοιμάζουν τόσο καιρό στα κρυφά. Μείναμε άφωνοι: Ψηφιακά παιχνίδια, εκατομμύρια χρώματα, βάσεις δεδομένων που "σκέφτονται". Όλα αυτά ακούνε στα ονόματα "Hypermedia", "Hypertext" και άλλες λέξεις με πρώτο συνθετικό το ελληνικό "υπέρ". Πράγματι, είναι κάτι παραπάνω απ' ό,τι μπορείτε να φανταστείτε. Νιώθετε υπερ-μπλεγμένοι; Θα σας τα υπερεξηγήσουμε εμείς.

ΡΩΜΑ

Του Γ. Κυπαρίσση

Εργαστήρια Philips, γύρω στα 1980: Μια ομάδα επιστημόνων δείχνει το δρόμο σε μια μικρή αδύναμη ακτίνα laser. Η δέσμη τρέχει υπάκουα και χτυπά απότομα πάνω σε μια παράξενη γυαλιστερή επιφάνεια που γυρίζει ασταμάτητα. Αδιέξοδο. Οπως όπως η δέσμη γυρίζει πίσω και χτυπά στο τέλος της διαδρομής. Το τσιπάκι καταλαβαίνει. Εκτοξεύει μια δέσμη από 0 και 1 στο "μεταφραστή" (Digital to Analog Converter). Το ψηφίο γίνεται ρεύμα. Ο ενισχυτής δεν δυσκολεύεται να το στείλει στα ηχεία. Το δωμάτιο γεμίζει με Μπετόβεν. Οι επιστήμονες νιώθουν σαν άλλοι Φρανκεστάιν. Λίγη μικροηλεκτρονική, μια δέσμη laser και πολλή φαντασία, ήταν η συνταγή για το πρώτο CD-player. Πολλές χιλιάδες χιλιόμετρα μακριά, οι Ιάπωνες της Sony περνούν κι αυτοί το κατώφλι της νέας τεχνολογίας.

Στο ίδιο εργαστήριο, 1990: Δέκα χρόνια έχουν περάσει. Οι επιστήμονές μας νιώθουν πια δικαιωμένοι. Το δημιούργημά τους κυκλοφορεί πλέον παντού. Τότε κανείς δεν μπορούσε να φανταστεί ότι κάθε φίλος της μουσικής θα φιλοξενούσε μια ακτίνα laser στο σπίτι του. Τα 0 και 1 αποδείχτηκαν... μουσικά ταλέντα. Τα σκέφτονται όλα αυτά, καθώς ξεκουράζονται λίγο στη μεσημεριανή διακοπή, και χαμογελούν πονηρά. Βρίσκονται στα τελευταία τεστ. Στο τραπέζι βρίσκεται ο απόγονος του CD. Το laser δεν ξέρει μόνο να τραγουδάει καλά, αλλά να φωτογραφίζει κιόλας. Στο κουτί που έχει το όνομα CD-I, δύο θύρες για joystick περιμένουν τον υποψήφιο παίκτη του 1995 να διαγωνιστεί σε ένα game απέναντι σε πραγματικές εικόνες.

Ξανά πολλές χιλιάδες χιλιόμετρα μακριά, οι Ιάπωνες της Sony δεν δείχνουν να ανησυχούν. Στην αρχή της δεκαετίας είχαν να ασχοληθούν μόνο με το CD και τη δισκέτα των 3,5 ιντσών. Το 1990 τους βρίσκει πιο πολυάσχολους. Κατ' αρχάς, η δισκέτα των 3,5 ιντσών τους φαίνεται πια πολύ μεγάλη, και αποθηκεύουν δεδομένα σε 2,5 ίντσες. Στριμώχνουν έναν ολόκληρο PC σε ολοένα και μικρότερους laptops. Συγχρόνως, τελειοποιούν τη νέα γενιά τηλεόρασης, την TV υψηλής ευκρίνειας, μια στερεοφωνική τηλεόραση με οθόνη 40 ιντσών (υγρών κρυστάλλων ίσως), η οποία θα βασίζεται σε τόσο ισχυρά μικροκυκλώματα, που οι υπολογιστές θα υπακούουν πια σ' αυτήν, αντί να τη "διατάζουν". Υπερblitters 20 έως 50 φορές ισχυρότεροι από τον 68000 θα μετατρέψουν το τηλεχειριστήριο σε ένα είδος "mouse", που θα μεσολαβεί ανάμεσα στον άνθρωπο και το TV game!

Νέα Υόρκη, 1990: Οι εξελίξεις έχουν ξεφύγει από κάθε έλεγχο. Η Warner Bros και η Sony διαπραγματεύονται την πρώτη συμφωνία παραγωγής - με ψηφιακό τρόπο - ορισμένων κινουμένων σχεδίων που βρίσκονται στην ιδιοκτησία της. Μιλάμε για το πρώτο ψηφιακό βιβλίο κόμικς με θέμα τον Μπάτμαν, στο οποίο θα πρωταγωνιστεί ο χρήστης. Πού; Μα φυσικά στα δύο εμπορικά ισχυρότερα συστήματα της αγοράς: Στο CD-I και στο Macintosh II. Η έκδοση του βιβλίου - game ετοιμάζεται και για τα PCs. Είπατε τίποτα;

Ειλικρινά, όταν ετοιμάζαμε αυτό το άρθρο, δεν μπορούσαμε να φανταστούμε ότι υπήρχαν τόσα πολλά που έπρεπε να πούμε για την ψηφιακή ψυχαγωγία και το ρόλο που πρόκειται να παίξει στα επόμενα χρόνια. Μέχρι τώρα, δεν πήρατε παρά μόνο την πρώτη γεύση, και ο χώρος του άρθρου είναι πολύ λίγος (αχ, Χρήστο!). Δεν μας μένει παρά να ξεκινήσουμε και να δούμε λίγο από πού ξεκίνησε και πού βρίσκεται η τεχνολογία των Hypermedia, του Hypertext και των Hypergames.

ΕΚΕΙΝΟΙ ΠΟΥ ΕΔΕΙΞΑΝ ΤΟ ΔΡΟΜΟ

Μπορεί τα Hyper-πράγματα να έκαναν αισθητή την παρουσία τους μόλις τους τελευταίους μήνες, όμως ο δρόμος είχε προετοιμαστεί ήδη αρκετόν καιρό πριν. Εξάλλου, η νέα τεχνολογία δεν είναι τίποτε άλλο από το αποκορύφωμα όλων των ιδεών που κυκλοφορούσαν στην αγορά των υπολογιστών τα τελευταία πέντε χρόνια, και η ένωσή τους σε ένα "μοντέλο". Τα στοιχεία που την αποτελούν, είναι πολλά και διάφορα, δανεισμένα από τις καλύτερες στιγμές της Πληροφορικής. Μερικές από αυτές είναι και οι:

- Τα CD-ROMs. Αντί να μετατρέπουμε τα 0 και 1 σε ήχο, γιατί να μην τα χρησιμοποιούμε όπως είναι σαν data; Η πολύ απλή αυτή σκέψη γέννησε το CD-ROM drive, το οποίο αποθηκεύει τεράστιες ποσότητες Kbytes σ' ένα μοναδικό δισκάκι. Το CD-ROM είναι το βασικό εργαλείο, πάνω στο οποίο "χτίζονται" τα πρότυπα των hypermedia σήμερα. Σίγουρα, αν δεν είχε διαδοθεί μέχρι τώρα, το άρθρο αυτό θα ήταν απλά επιστημονική φαντασία. Η συνεχής όμως μείωση της τιμής του έχει δώσει την ευκαιρία σε πολλές εταιρίες να το συγκαταλέγουν στον κατάλογο των περιφερειακών τους, από σοβαρούς workstations μέχρι παιχνιδομηχανές! Τα PCs έχουν ήδη από καιρό το δικό τους CD-ROM, η Sega και το PC-Engine χρησιμοποιούν CD για ποιοτικές εικόνες και ακόμα πιο ποιοτικό ήχο στα παιχνίδα, το μελλοντολογικό FM-Towns έχει στη standard confuguration ένα CD-ROM drive για αναπαραγωγή δεδομένων ή sampling μουσικής, ενώ στη στήλη της επικαιρότητας δεν έχετε παρά να θαυμάσετε το νέο CD-ROM drive της Amiga. Ολοι πια φροντίζουν να περιλαμβάνουν ένα τέτοιο περιφερειακό στη συλλογή τους, κάτι που έχει ήδη αποτελέσματα: Οι χρήστες των PCs ήδη ακούν τις αληθινές κλαγγές των σπαθιών, όταν μονομαχούν στη CD-ROM έκδοση του Defender of the Crown, ενώ ένα μουσικό κομμάτι συνοδεύει τη δράση. Κάτι παρόμοιο συμβαίνει και με τους χρήστες του PC-Engine σε πολλά γνωστά παιχνίδια, ενώ στην Amiga αναμένονται πολύ πιο εντυπωσιακά πράγματα.

- Hypercard. Οταν παρουσιάστηκε - πριν από λίγα χρόνια - αυτή η database, πολλοί κριτικοί μίλησαν για το "πρόγραμμα της δεκαετίας". Μάλλον είχαν δίκιο, γιατί δεν είναι ένα συνηθισμένο πρόγραμμα. Στο Hypercard δεν υπάρχει "δρόμος" για να φτάσεις από το ένα δεδομένο στο άλλο, ούτε περιορισμός στον όγκο ή στον τύπο των πληροφοριών. Ολα εξαρτώνται απλά από το "πόσο μακριά" θέλει να φτάσει ο χρήστης, και το τι περίπου θέλει να μάθει. Επάνω σ' αυτή τη φιλοσοφία βασίζονται και τα hypermedia. Δεν είναι λοιπόν καθόλου τυχαίο που όλα αυτά δανείστηκαν το πρώτο συνθετικό τους από το Hypercard. Περισσότερα για το πρωτοποριακό αυτό πρόγραμμα και τα "επακόλουθά" του, λίγες γραμμές πιο κάτω.



- Dragon's Lair (!!). Κι όμως, όσο κι αν σας φαίνεται παράξενο, στην ανάπτυξη των hypermedia έχει συμβάλει και ένα coin-op! Οταν στα μέσα αυτής της δεκαετίας εμφανίστηκε το Dragon's Lair στην Αμερική, οι game players δεν πίστευαν στα μάτια τους. Με μεγάλη δόση ρίσκου το παιχνίδι αυτό εμφανίστηκε στην αγορά χρησιμοποιώντας για πρώτη φορά ένα από τα πρώτα CD-ROM drives για την αποθήκευση κανονικών ψηφιοποιημένων εικόνων - cartoons και sampled ήχου. Σε μια περίοδο που "ζούσε" ακόμα στην εποχή του International karate και του Decathlon (hardware, γραφικά και ήχος επιπέδου Amstrad), το Dragon's Lair ήταν απλά "εκτός εποχής". Ομαδική φρενίτιδα είχε καταλάβει όλους τους μικρούς gamers, που έτρεχαν να δουν το φοβερό animation του ήρωα Dirk Darin και τις καθαρότατες sampled ιαχές των τεράτων που αντιμετώπιζε. Ολα ήταν σχεδιασμένα με το χέρι και "περασμένα" στον υπολογιστή μέσω scanner, στο στυλ του Space Ace της Amiga. Για τις εταιρίες και όσους θα ασχολούνταν με τα hypermedia, το coin-op αυτό ήταν ένα καλό τεστ.

- Cinemaware. Φυσικά, δεν θα μπορούσαμε να ξεχάσουμε την εταιρία που έχει ιδρύσει πια "σχολή" στην ανάπτυξη και σχεδίαση computer games. Δεν είναι μόνο τα άψογα γραφικά και ο ήχος που χαρακτηρίζουν τα παιχνίδια της (έτσι κι αλλιώς υπάρχουν πολλές εταιρίες ειδικευμένες σε αυτά), αλλά ο τρόπος που τα χρησιμοποιεί στην παρουσίαση του παιχνιδιού και στο gameplay. Οι προγραμματιστές της εταιρίας, στην προσπάθειά τους να αυξήσουν κατακόρυφα το gameplay και να φέρουν τα παιχνίδια έξω από το "κατεστημένο" των επαναλαμβανόμενων shoot 'em ups και arcades, αποφάσισαν κάτι πολύ απλό: Να χρησιμοποιήσουν τη γοητεία του κινηματογράφου. Εισαγωγές που "καθήλωναν" τον παίκτη, πλοκή και δράση που βασιζόταν πολύ στο "σενάριο" του παιχνιδιού και

ΟΠΤΙΚΟΙ ΔΙΣΚΟΙ: ΜΝΗΜΗ ΕΛΕΦΑΝΤΑ ΣΕ ΜΕΓΕΘΟΣ ΠΟΝΤΙΚΙΟΥ

Ενα άρθρο που μιλά συνέχεια για CD, είναι υποχρεωμένο να σας μάθει μερικά πράγματα για τα CD. Ο πιο κατάλληλος γι' αυτό, στην περίπτωσή μας, είναι ο "δόκτωρ laser" Θόδωρος Δεβελέγγας, ο οποίος μας εξηγεί τα εξής:

Η επανάσταση της επεξεργασίας ψηφιοποιημένων πληροφοριών από μια ακτίνα laser, έχει από καιρό επεκταθεί πέραν των κοινών CD players για μουσική. Πάνω στον ιριδίζοντα δίσκο μπορούν πλέον να αποθηκεύονται και να διαβάζονται πληροφορίες από κατάλληλα μηχανήματα - αναγνώστες, τα οποία με τη σειρά τους επικοινωνούν με έναν προσωπικό υπολογιστή, μια κονσόλα επεξεργασίας εικόνας και ήχου, ή ένα δίκτυο για πολλούς χρήστες.

Υπάρχουν δύο είδη οπτικών δίσκων. Οι δίσκοι τύπου CD-ROM, οι οποίοι μπορούν μόνο να διαβαστούν από την αντίστοιχη μονάδα ανάγνωσης (CD-ROM drive) και οι δίσκοι τύπου WORM, δηλαδή μιας εγγραφής και πολλαπλών αναγνώσεων. Οι τελευταίοι, αν και σήμερα λιγότερο διαδεδομένοι, προσφέρουν στο χρήστη τη δυνατότητα να επιλέξει τις πληροφορίες, οι οποίες και θα αποθηκευτούν μόνιμα πλέον στο δίσκο. Στην παρουσίαση αυτή θα αναφερθούμε στους δίσκους τύπου CD-ROM. Ενας οπτικός δίσκος προσφέρει αποθηκευτικές δυνατότητες της τάξης των 600 Mb. Αυτό μεταφράζεται σε 160.000 σελίδες κειμένου (250 μεγάλοι τόμοι βιβλίων). Εναλλακτικά, το περιεχόμενο ενός δίσκου μπορεί να είναι ήχος ή ομιλία, έγχρωμες εικόνες και σχέδια ή οποιοσδήποτε συνδυασμός των παραπάνω, έτσι ώστε να συνθέτουν μια οπτικοακουστική εγκυκλοπαίδεια με βάρος λίγα γραμμάρια! Σύμφωνα με τα πρότυπα που έθεσαν η Sony και η Philips, ο δίσκος έχει διάμετρο 12 cm, πάχος 1,2 μm και μια οπή - οδηγό στο κέντρο του, με διάμετρο 1,5 cm. Οι πληροφορίες βρίσκονται αποθηκευμένες στη μια του όψη. Η όψη αυτή είναι καλυμμένη από ένα στρώμα μετάλλου, και προστατεύεται από τη φθορά με μια στρώση διαφανούς πλαστικού. Πάνω στο μεταλλικό στρώμα του δίσκου, οι πληροφορίες εμφανίζονται ως επίπεδες επιφάνειες (πεδιάδες), και ως επιφάνειες οι οποίες βρίσκονται πιο χαμηλά (χαράδρες). Οι τελευταίες έχουν βάθος 0,12 μm και πλάτος 0,6 μm. Η σημερινή τεχνολογία επιτρέπει πυκνότητα πληροφορίας 16.000 tpi (αυλάκια ανά ίντσα). Συγκριτικά, οι κοινές δισκέτες έχουν το πολύ 135 tpi. Το συνολικό μήκος των αυλακιών ενός δίσκου CD-ROM φτάνει τα 5 km!

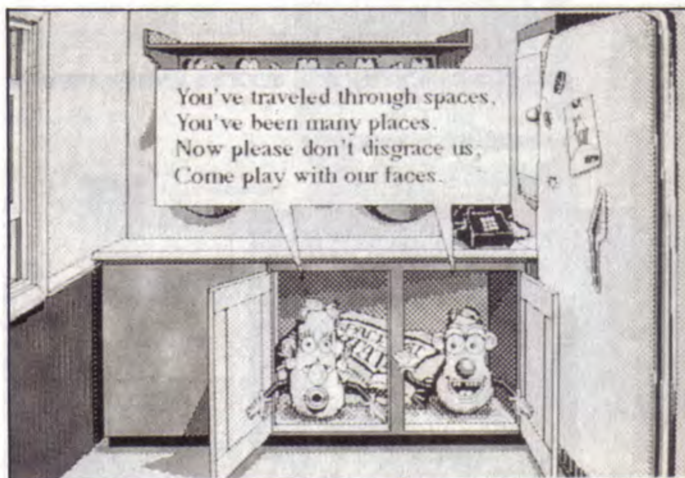
Είναι σημαντικό να τονίσουμε ότι οι πεδιάδες και οι χαράδρες ενός δίσκου δεν αντιπροσωπεύουν λογικά "1" και "0" αντίστοιχα. Αντίθετα, η μετάβαση από μια πεδιάδα σε μια χαράδρα, και το αντίστροφο, σημαδεύει την ύπαρξη του "1", ενώ η διάρκεια της εκάστοτε πεδιάδας ή χαράδρας ισοδυναμεί με ανάλογο αριθμό από "0". Αυτό σημαίνει πως είναι αδύνατο να υπάρξουν γειτονικά "1", διότι η εκάστοτε κατάσταση (πεδιάδα ή χαράδρα) δεν μπορεί να ακολουθηθεί από μια όμοια κατάσταση μεγαλύτερης έντασης (ψηλότερη πεδιάδα ή βαθύτερη χαράδρα). Για το λόγο αυτό, επινοήθηκε - θα λέγαμε - ένας ακόμη τρόπος παρουσίασης των αριθμών 0 έως 255 με άσσους και μηδενικά. Πρόκειται ουσιαστικά για έναν πίνακα μετατροπής των 8 bits σε 14 bits. Κάθε byte της αρχικής πληροφορίας εμφανίζεται πλέον ως 14 bits συν 3 επιπρόσθετα bits, που σηματοδοτούν το τέλος του byte. Εικοσιτέσσερις ομάδες των 17 bits συνδυάζονται με έναν αριθμό από bits ελέγχου, για τη διόρθωση αναγνωστικών λαθών. Συνολικά, 588 bits αποτελούν τη δομική μονάδα της πληροφορίας του CD-ROM, η οποία ονομάζεται frame.

Είναι χαρακτηριστικό ότι οι δίσκοι CD-ROM, όπως και τα κοινά CD μουσικής, έχουν έναν ιδιαίτερο τρόπο προσπέλασης των αποθηκευμένων πληροφοριών. Αρχή του δίσκου θεωρείται το κέντρο του, ενώ οι

όχι στο joystick, γραφικά στα όρια των 16-μπιτων home και πάντα "μέσα στο πνεύμα" του παιχνιδιού. Τα games της Cinemaware ήταν πάντα απαιτητικά σε hardware δυνατότητες. Επόμενο λοιπόν ήταν η εταιρία να ψάχνει πάντα για κάποιο περιφερειακό ή hardware "συμπλήρωμα" που να τις καλύπτει. Τι άλλο μπορούσε να θέλει, από ένα φτηνό CD-ROM; Ηδη ή Cinemaware γυρίζει σε στούντιο το "It Came from the Desert" με πραγματικούς ηθοποιούς και τις οδηγίες με sampled ομιλία στην αγγλική ή την ιαπωνική γλώσσα (στην έκδοση για το PC-Engine), περνώντας από τα γραφικά στο καθαρά digitized "περιβάλλον". Ολα αυτά μαζί, μας δίνουν μια ιδέα από τα hypermedia. Καιρός όμως να δούμε λίγο καλύτερα το πρόγραμμα που στάθηκε η αρχή για όλα. Τι είναι λοιπόν το Hypercard;

ΥΠΕΡΚΑΡΤΑ

Φανταστείτε ένα πρόγραμμα βάσης δεδομένων, στο οποίο κάθε πληροφορία αποτελεί μία ξεχωριστή "εικόνα" με γραφικά και κείμενο. Ο χρήστης δεν χρειάζεται παρά να αναζητήσει την "αρχή" μιας σειράς από συγκεκριμένες πληροφορίες. Το πρόγραμμα αναλαμβάνει τα υπόλοιπα... Για παράδειγμα, εάν αναζητήσετε σε μια ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια hypertext, στοιχεία σχετικά με το Xenon, η εικόνα που θα εμφανιστεί, μπορεί να αναφέρει τους Bitmap Brothers. Κάντε κλικ στη λέξη "Bitmap", και το πιθανότερο είναι να φτάσετε στα bitmapped graphics! Η "εξερεύνηση" αυτή των πληροφοριών δεν έχει όρια, αλλά για να πραγματοποιηθεί, χρειάζεται κάποιο μέσον με τεράστια ικανότητα αποθήκευσης (δηλαδή το CD-ROM). Μέχρι τώρα βέβαια, το hypertext περιελάμβανε μόνο κείμενο, αλλά πολύ σύντομα οι προγραμματιστές κατάλαβαν ότι θα μπορούσε να περιέχει και άλλα πράγματα, όπως sampled ήχο (κάντε κλικ στο όνομα του αγαπημένου σας συγκροτήματος, για να ακούσετε το τελευταίο τους τραγούδι), ή ακόμα και ολόκληρο software (κάντε κλικ στο



πληροφορίες βρίσκονται καταγραμμένες πάνω σε μια σπειροειδή τροχιά προς την περιφέρεια. Επομένως, η προσπέλαση της εκάστοτε πληροφορίας γίνεται σειριακά, καθώς ο μηχανισμός ανάγνωσης (δηλαδή η ακτίνα laser) διατρέχει όλη την επιφάνεια που μεσολαβεί ανάμεσα στο τελευταίο σημείο μιας προηγούμενης ανάγνωσης και στο σημείο - στόχος. Η προσπέλαση αυτού του είδους ονομάζεται προσπέλαση σταθερής γραμμικής ταχύτητας, ενώ σ' έναν κοινό μαγνητικό δίσκο έχουμε προσπέλαση σταθερής γωνιακής ταχύτητας. Το γεγονός αυτό καθιστά το CD-ROM ένα σχετικά αργό μέσο προσπέλασης, σε σύγκριση με έναν γρήγορο σκληρό δίσκο. Παράλληλα, θα λέγαμε πως η σημερινή λογική της χρήσης οικιακών υπολογιστών για άμεση προσπέλαση, για κύριες μνήμες μεγέθους mainframe, φαίνεται να επιβραδύνει αρκετά τις δυνατότητες ενός CD-ROM για γρήγορη προσπέλαση της πληροφορίας.

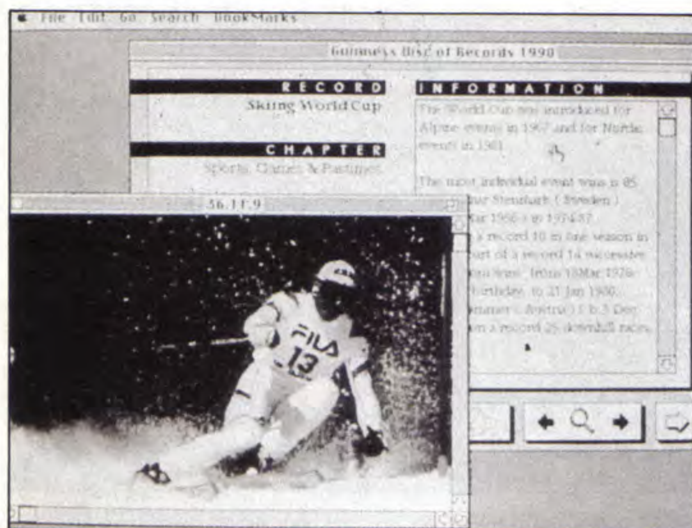
Πέρα από την τρομακτικά μεγάλη πυκνότητα πληροφορίας, συγκριτικά με το μέγεθός του, αυτό που πραγματικά ενεργοποιεί τις δυνατότητες του CD-ROM, είναι το σύστημα που αναλαμβάνει την παρουσίαση των ψηφιοποιημένων πληροφοριών. Επειδή η τεχνολογία των οπτικών δίσκων εμφανίστηκε σε μια εποχή που η χρήση του προσωπικού υπολογιστή είναι σχεδόν άρρηκτα συνδεδεμένη με τους IBM PCs και συμβατούς, τα περισσότερα CD-ROM drives είναι έτσι σχεδιασμένα, ώστε να συνεργάζονται με αυτού του είδους το hardware. Ετσι, εκτός από τον αναγνώστη οπτικών δίσκων και το κατάλληλο interface σύνδεσης με τον υπολογιστή, πρωτεύοντα ρόλο στην επικοινωνία του χρήστη με τις αποθηκευμένες πληροφορίες έχει μία ειδική έκδοση (patch) του DOS. Το λογισμικό αυτό ενεργοποιεί τις δυνατότητες που έχει το CD-ROM drive για παροχή πληροφοριών σε ελάχιστο ή και σε πραγματικό χρόνο (real time), με μηδενικό παράγοντα σφάλματος.

Εκτός του λογισμικού αυτού, το οποίο μπορεί να υπάρχει είτε ως software είτε ως firmware, κάθε δίσκος CD-ROM συνοδεύεται από ένα ή περισσότερα προγράμματα διαχείρισης των πληροφοριών που περιέχει. Ενα σωστά γραμμένο πρόγραμμα διαχείρισης προσφέρει πολλούς τρόπους ανίχνευσης της ζητούμενης πληροφορίας, καθώς και τη δυνατότητα σύνδεσης πολλών αποτελεσμάτων ανίχνευσης μεταξύ τους. Ετσι, ο χρήστης του CD-ROM που περιέχει τους 48 τόμους της εγκυκλοπαίδειας Britannica μπορεί να μεταφερθεί άνετα από το ένα λήμμα στο άλλο, κι από μια έννοια στη συγγενική της, και να συγκεντρώσει όλες τις πληροφορίες τις σχετικές με το αντικείμενο της έρευνάς του γρήγορα, αποδοτικά και πλήρως.

Το κόστος παραγωγής ενός δίσκου CD-ROM, όπως και αυτό ενός κοινού μουσικού CD είναι λίγα δολάρια. Ομως, απαιτούνται τουλάχιστον $10.000 για τη δημιουργία ενός δοκιμαστικού δίσκου και του τελικού δίσκου - μήτρας, από τον οποίο θα αναπαραχθούν όλοι οι υπόλοιποι. Αυτό το γεγονός επιβάλλει αφ' ενός υψηλές τιμές αγοράς στους δίσκους (ο φθηνότερος ξεπερνά τα $150), αφ' ετέρου αποκλείει από την εγγραφή σε μορφή δίσκου CD-ROM εκείνων των πληροφοριών οι οποίες μεταβάλλονται σημαντικά σε μικρά και τακτά χρονικά διαστήματα. Εχοντας αυτά υπόψη του, αντιλαμβάνεται κανείς πως οι δίσκοι CD-ROM έχουν ιδιαίτερη εφαρμογή σε περιπτώσεις που απαιτείται ή είναι χρήσιμη η ύπαρξη μεγάλης ποσότητας δεδομένης πληροφορίας. Για παράδειγμα, ένας γιατρός μπορεί να ανατρέξει σε μια ολοκληρωμένη βιβλιοθήκη (μάλλον δισκοθήκη!) συμπτωμάτων για οποιαδήποτε πάθηση, ενώ ένας χημικός να αναζητήσει πληροφορίες για όλες τις συγγενείς πολυμερείς χημικές ενώσεις. Χαρακτηριστικότερο είναι το παράδειγμα της χρησιμοποίησης ενός δίσκου CD-ROM ως τηλεφωνικού καταλόγου. Το παράδειγμα αυτό είναι υπαρκτό, είναι ελληνικό και έχει πραγματοποιηθεί από το ΤΕΙ Κοζάνης σε συνεργασία με τον ΟΤΕ. Αποτελεί έναν ολοκληρωμένο τηλεφωνικό κατάλογο της Ελλάδας και προσφέρει προσπέλαση των πληροφοριών με μια πληθώρα τρόπων.

Θ. ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

ΑΦΙΕΡΩΜΑ



Xenon II, και παίξτε το παιχνίδι). Στο σημείο αυτό έχουμε ήδη περάσει από το hypertext στα hypermedia.

COSMIC OSMO ΚΑΙ CD–I

Δυστυχώς το CD-I δεν είναι ακόμη διαθέσιμο στην αγορά, παρά την επίσημη επίδειξη από τη Philips του πρώτου μοντέλου. Ομως η πρόοδος δεν σταματά. Το software που θα "δώσει ζωή" στα νέα αυτά περιφερειακά είναι ήδη έτοιμο, και γράφεται με βάση την ήδη υπάρχουσα τεχνολογία. Ενα παράδειγμα είναι το Cosmic Osmo, ένα παιχνίδι περιπέτειας που ενσωματώνει 10.000 διαφορετικές τοποθεσίες και πλανήτες, στο σκληρό δίσκο ενός Macintosh. Ολόκληρο το παιχνίδι είναι βασισμένο στο hypercard. Για το λόγο, αυτό δεν υπάρχει και συγκεκριμένος τρόπος για να το τελειώσει κανείς. Απλά, πατώντας σημεία της εικόνας, ο χρήστης ανακαλύπτει συνεχώς καινούργια στοιχεία, μαζί με ψηφιοποιημένο ήχο και γραφικά. Βέβαια, είναι αλήθεια ότι τα παιχνίδια αυτά φαίνονται ακόμα πρωτόγονα, αλλά να μην ξεχνάμε ότι δεν υπάρχει χώρος για ψηφιοποιημένες εικόνες και ήχο. Ολα αυτά βέβαια θα αλλάξουν, με την επίσημη κυκλοφορία των συστημάτων CD-I, μερικά χρόνια μετά. Σίγουρα, τα Χριστούγεννα του 1993, τα 3D digitized games των 150 MBytes θα είναι πολύ πιο κοντά στην πραγματικότητα.



CD–I ΚΑΙ ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΛΕΞΙΚΟ ΤΩΝ HYPERMEDIA

Μια και σίγουρα θα νιώθετε ήδη κάπως παράξενα, ακούγοντας όρους που δεν καταλαβαίνετε, είναι ώρα να σας τους εξηγήσουμε. Κοινό στοιχείο όλων των συστημάτων που θα αναφέρουμε, είναι η τεχνολογία laser disk. Οσο όμως κι αν η "πηγή" της τεχνολογίας είναι η ίδια, καθεμιά από τις εταιρίες ακολούθησε το δικό της δρόμο, με βάση τις δικές της ιδέες, με εξαίρεση τη Philips και τη Sony, που συνεργάζονται μέχρι στιγμής στο ίδιο πρόγραμμα. Ενα ολόκληρο λεξικό έχει δημιουργηθεί με όρους και στοιχεία των hypermedia, οι οποίοι προβλέπεται να "ακούγονται" όλο και περισσότερο όσο ο καιρός περνά. Οι κυριότεροι είναι οι εξής:

- CD-ROM: Κάθε CD που συγκρατεί δεδομένα σε μορφή Read-Only. Η πρώτη εταιρία που κατάλαβε νωρίς τη σημασία που θα έχει το CD-ROM στο μέλλον, είναι η Microsoft, η οποία δουλεύει ήδη επάνω σε προγράμματα ανάπτυξης "εκδόσεων" του MS-DOS για CD-ROM. Πρόσφατα ανακοίνωσε τα δύο στάδια της ανάπτυξης των CD-ROMs που έχει τελειοποιήσει: Το CD-ROM XA, που επιτρέπει να γίνεται loading ηχητικών και video σημάτων ταυτόχρονα από τον υπολογιστή, και το CD-ROM XA+, το οποίο επιτρέπει πλήρες animation ψηφιοποιημένων εικόνων σε επίπεδα κανονικής ταινίας, και χρησιμοποιεί ένα ειδικό τσιπ που αυξάνει την ταχύτητα μεταφοράς των δεδομένων, χρησιμοποιώντας τεχνικές συμπίεσης / αποσυμπίεσης.

- CD-I: Τα αρχικά του Compact Disc-Interactive. Αυτό σημαίνει ότι το hardware και το λειτουργικό που εκμεταλλεύεται το CD, είναι ικανό να δέχεται τα δεδομένα και να επιτρέπει στο χρήστη να "αντιδρά" σε αυτά. Για να γίνει όμως αυτό πραγματικότητα, χρειάζεται αρκετή ταχύτητα στη μεταφορά δεδομένων, ώστε να συνδυάζεται ήχος και animation (δηλαδή ταυτόχρονα φόρτωμα sampled ήχου και digitized frames). Δυστυχώς, το πρόβλημα της ταχύτητας είναι ακόμα ΤΟ πρόβλημα. Για να γίνει animation σε ψηφιοποιημένες εικόνες, να ακούγεται μουσική και να υπάρχουν συγχρόνως και γραφικά (sprites ή icons ελέγχου) χρειάζεται να κινούνται τεράστιες ποσότητες data με μεγάλη ταχύτητα. Πολλές συσκευές έχουν κατασκευαστεί, στην προσπάθεια να λυθεί το πρόβλημα, και αυτός είναι ο λόγος που δεν υπάρχει ακόμα κανένα έτοιμο μηχάνημα CD-I στην αγορά. Επικρατέστερο πάντως είναι το πρότυπο (ποιων άλλων;) των Philips / Sony. Ακούστε μερικά χαρακτηριστικά: 660 MB αποθήκευσης, 8 ολόκληρες ώρες στερεοφωνικού ήχου, 32.768 χρώματα για στατικές εικόνες και 256 για animation. Σας φαίνονται λίγα; Μπα, δεν νομίζω... DV-I: Για να δώσει λύση στο πρόβλημα της γρήγορης μεταφοράς data, η RCA δημιούργησε ένα τσιπ το οποίο, όταν ενσωματώνεται σε ένα PC εφοδιασμένο με CD-ROM, το μεταμορφώνει κυριολεκτικά. Το DV-I ενδιαφέρει άμεσα όλους εμάς τους gamers, γιατί δεν έχει μόνο τη δυνατότητα γρήγορου χειρισμού εικόνων και ήχου, αλλά ενσωματώνει κι ένα είδος graphic processor, το οποίο παράγει γραφικά πολύ υψηλής ποιότητας. Η μίξη όλων αυτών μπορεί να αποδειχθεί πολύ δυνατός συνδυασμός για τα games. Η ιστορία του DV-I είναι μπερδεμένη:

Ολες οι μεγάλες εταιρίες έχουν δουλέψει γι' αυτό, και ανάμεσά τους οι Intel, Microsoft και IBM.

CD-COMMON: Το πρώτο καθιερωμένο σύστημα αποθήκευσης δεδομένων σε CD, κάτι παρόμοιο με τα διάφορα DOS (Disc Operating Systems). Προς μεγάλη χαρά των users, το σύστημα αυτό δεν προβλέπεται να είναι διαφορετικό από υπολογιστή σε υπολογιστή. Το CD-COMMON προς το παρόν παράγει δίσκους με κοινό format για συμβατούς και Apple Macintosh υπολογιστές.

FRAME: Πολύ σημαντική λέξη. Σημαίνει μια εικόνα στην οθόνη, η οποία ανανεώνεται 25 φορές το δευτερόλεπτο (στα πρότυπα του συστήματος PAL/SECAM). Οσον αφορά τα hypermedia, πρόκειται για ένα αρχείο που μπορεί να απεικονιστεί στην οθόνη και περιέχει κείμενο και γραφικά, ή ακόμη και ήχο ή ρουτίνες προγράμματος.

Interactive Video (IV): Ενα σύστημα που επιτρέπει σε ένα πρόγραμμα video και σε ένα πρόγραμμα υπολογιστή να τρέχουν συγχρόνως κάτω από τον έλεγχο του χρήστη. Το CD-I είναι κυρίως αυτό.

Reflective Optical Video: Η τεχνολογία των laser δίσκων. Μια ακτίνα Laser αντανακλά σε μικρά "βαθουλώματα" σε μια πλαστική επιφάνεια. Περισσότερα όμως για τη λειτουργία του CD, λίγες γραμμές παρακάτω, στο ειδικό "αφιέρωμα".

GREEN BOOK: Θυμίζει λίγο απόρρητα αρχεία της CIA, αλλά δεν είναι τίποτε άλλο από το όνομα του βιβλίου προδιαγραφών της τεχνολογίας CD-I, όπως καθιερώθηκε και αναπτύχθηκε από τη Philips και τη Sony.

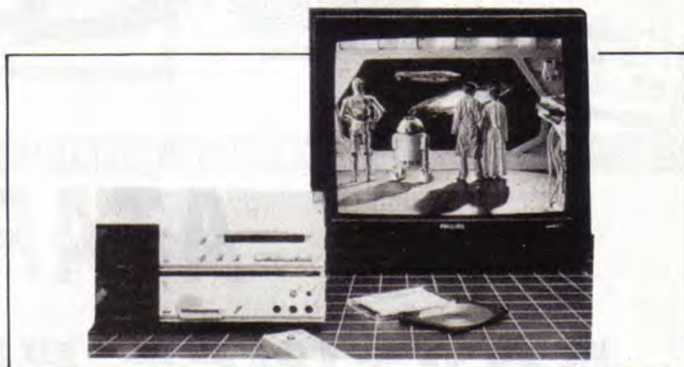
RED BOOK: Ο,τι και το προηγούμενο, αλλά αυτήν τη φορά αναφέρεται μόνο στην τεχνολογία του CD ήχου.

YELLOW BOOK: Το τρίτο βιβλίο με το χρωματιστό εξώφυλλο είναι το "ευαγγέλιο" των συστημάτων CD-ROM.

BATMAN DIGITAL JUSTICE: ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΤΡΟΜΕΡΟ ΠΑΙΔΙ ΤΩΝ HYPERGAMES

Η πρώτη γνωριμία με τα hypergames ήταν πολύ απότομη. Δεν μπορεί να μείνει ψύχραιμος ένα gamer, όταν έχει μπροστά του ένα παιχνίδι που χρησιμοποιεί 200 MB γραφικών, 256 χρώματα στην οθόνη και ψηφιοποιημένο ήχο. Το πρώτο παιχνίδι που... ξέπεσε από τον 21ο αιώνα στο 1990 είναι το Batman Digital Justice - και δεν είναι demo. Είναι ήδη έτοιμο και περιμένει την ανάπτυξη των CD-I και των hypermedia. Προς το παρόν, μπορούν να το απολαύσουν μόνο οι χρήστες του πανάκριβου "τέρατος" Macintosh II (στο οποίο δημιουργήθηκε) και των PCs, εφόσον διαθέτουν VGA και CD-ROM.

Το Batman Digital Justice είναι το πρώτο παιχνίδι που χρησιμοποιεί το περιβάλλον του Hypercard. Στην πραγματικότητα δεν είναι απλά ένα παιχνίδι, αλλά ένα κανονικό βιβλίο κόμικς με ήρωα τον Μπάτμαν, την ιστορία όμως του οποίου ελέγχει ο χρήστης. Οπωσδήποτε είναι κάτι παραπάνω από ένα απλό game. Για τη δημιουργία του χρησιμοποιήθηκε hardware πολλών εκατομμυρίων: Ενας Macintosh II, εφοδιασμένος με κάρτα γραφικών 24-bit (παλέτα 17.000.000 χρωμάτων), 8 MB μνήμης, scanners έγχρωμοι και μονόχρωμοι, σκληροί δίσκοι, laserprinter και φυσικά το ανάλογο monitor. Τα αποτελέσματα είναι κάτι το φανταστικό: 200 MB εικόνων με τα καθαρότερα γραφικά που έχουμε δει ποτέ. Το animation είναι φυσικότατο, και οι ήχοι φυσικά sampled. Αντί για τα "συννεφάκια" με τα λόγια που χρησιμοποιούν τα κόμικς, οι ήρωες θα μιλούν κανονικά με ανθρώπινες φωνές και σε πέντε διαφορετικές γλώσσες. Ο



χρήστης θα μπορεί να διακόψει τη δράση και να γυρίσει πίσω. Τα soundtracks δεν θα είναι ένα, αλλά πολλά, και η μουσική θα είναι φυσικά στερεοφωνική. Και όπως συμβαίνει πάντα με το Hypercard, δεν υπάρχει συγκεκριμένος τρόπος για να τελειώσεις το παιχνίδι. Ο δρόμος που διαλέγει ο χρήστης είναι κάθε φορά διαφορετικός. Η ιστορία: Βρισκόμαστε κάπου στην "Μεγα-πόλη" Gotham City, στα μέσα του επόμενου αιώνα. Ο κόσμος έχει αλλάξει τελείως και κυβερνάται από έναν τύραννο... κώδικα προγράμματος, ένα computer virus που κατάφερε να πάρει την εξουσία και να γίνει ο απόλυτος ψηφιακός δικτάτορας. Η μόνη ελπίδα στη σκοτεινή αυτή εποχή, όπου βασιλεύει το 0 και το 1, είναι ένας μύθος από το παρελθόν, ένας ήρωας που υπήρχε πριν το virus κυριαρχήσει.

Πρόκειται για έναν ψηφιακό ήρωα, ένα πρόγραμμα με "καθαρό" κώδικα χωρίς virus, γραμμένο από έναν έμπειρο ήρωα. Το όνομα του προγράμματος και του προγραμματιστή: Μπάτμαν.

Το πρώτο ψηφιακό αυτό κόμικ χρειάστηκε περισσότερο χρόνο για να δημιουργηθεί, όμως οι δυνατότητες που προσφέρονται είναι τεράστιες. Το "ψηφιακό περιβάλλον" όπου κινούνται οι ήρωες μπορεί να δημιουργηθεί, "χτίζοντας" κτίρια, χαρακτήρες και σχήματα με 3D τεχνικές. Από κει και πέρα, μπορεί ο προγραμματιστής να δημιουργήσει διαδοχικές εικόνες στη δράση, απλά μετακινώντας μια υποθετική "κάμερα" που "βλέπει" το περιβάλλον, φυσικά με το ανάλογο animation. Το αποτέλεσμα; Πάρα πολύ ευχάριστο. Ο προγραμματιστής του Digital Justice ήδη ετοιμάζει την έκδοση του παιχνιδιού για το Amiga CD-ROM!

ΥΠΕΡ-ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Φανταστείτε μια ηλεκτρονική έκδοση του PIXEL, σ' ένα περιβάλλον hypermedia. Φορτώνετε το software και τα δεδομένα, κι έχετε το εξώφυλλο στην οθόνη σας. Ισως το εξώφυλλο να έχει και λίγο animation: Κάποια "μεγέθυνση" στους τίτλους ή animation στους "ήρωες" του special review. Κάποιο icon στην οθόνη γράφει "other pages". Το πατάτε και γυρνάτε τις σελίδες. Εάν δεν καταλαβαίνετε αγγλικά (ε, καλά τώρα, το περιοδικό διαβάζεται σε όλη την Ευρώπη!), πατάτε το icon που γράφει "ελληνικά", και το PIXEL μεταφράζεται αμέσως. Πατάτε σε όποιο άρθρο θέλετε να δείτε, και το άρθρο σκρολάρει σ' ένα παράθυρο, όπου μπορείτε να το διαβάσετε, ενώ συγχρόνως ψάχνετε γι' άλλα παρόμοια άρθρα σε ξένα περιοδικά, για να διασταυρώσετε τις πληροφορίες (δύσπιστοι!). Τρέχετε στο special review. Πατάτε μια εικόνα της σελίδας. Αμέσως βλέπετε τον τίτλο. Κάνετε ξανά κλικ και ξεκινά ένα playable demo version του παιχνιδιού! Μπορείτε έτσι να δείτε πράγματι εάν το παιχνίδι αξίζει το 9.9 της γενικής βαθμολογίας. Τα δεδομένα αυτά βέβαια, θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τράπεζες πληροφοριών και κάθε χρήστη εφοδιασμένο με τεχνολογία CD-I.

Ολα αυτά, στο 2000... ή μήπως πιο νωρίς; ■



ATARI ST ΡΟΥΤΙΝΕΣ ΣΕ GFA BASIC

Δημιουργήστε τη δική σας βιβλιοθήκη με ρουτίνες για την οθόνη και το πληκτρολόγιο.

Φίλοι και φίλες του PIXEL και του ATARI, καλώς ήλθατε και αυτό το μήνα στην εξερεύνηση της GFA Basic. Έχετε πάρει, ελπίζω, μια πρώτη ιδέα των δυνατοτήτων της GFA, είτε μόνοι σας είτε διαβάζοντας το πρώτο άρθρο της σειράς αυτής. Σίγουρα θα θέλετε λοιπόν να συνεχίσετε και να αποκτήσετε μια ευχέρεια στον προγραμματισμό της Basic, αλλά και γενικά οποιασδήποτε άλλης γλώσσας προγραμματισμού.

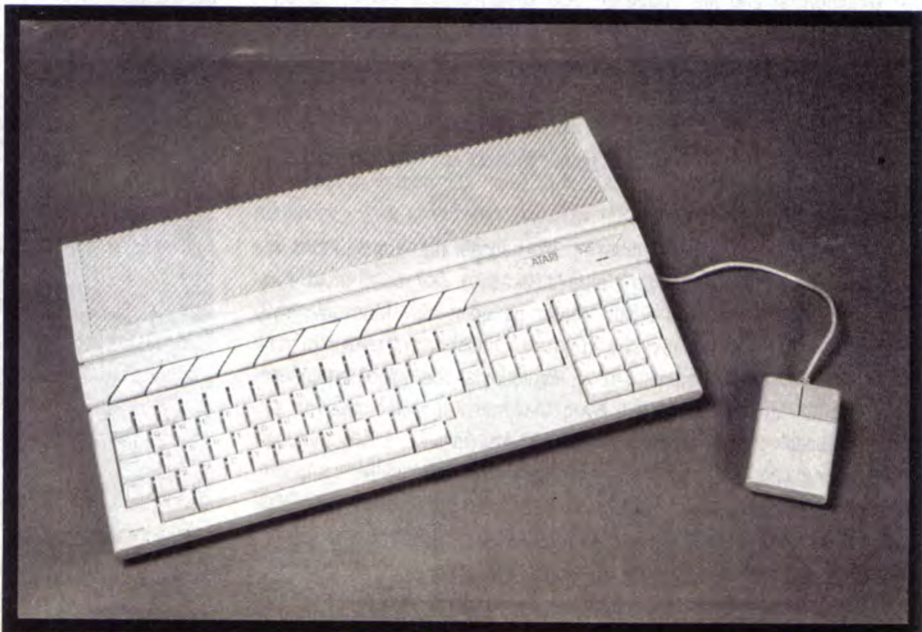
Του Ηρόδοτου Νικολαΐδη

Αυτόν το μήνα θα ασχοληθούμε με τον τρόπο που αναπτύσσεται ένα πρόγραμμα. Σίγουρα για κάποιον που τώρα αρχίζει να ανακαλύπτει τον υπολογιστή του, αλλά και για κάποιον πιο προχωρημένο θα φαίνεται γιγάντιο το εγχείρημα να γράψει ένα μεγάλο πρόγραμμα που να δουλεύει σωστά και να έχει μια σωστή επικοινωνία με το χρήστη, δηλαδή να μην "κρεμάει", να είναι κατανοητό και γενικά να μην προκαλεί πιο πολλούς πονοκεφάλους από αυτούς που καλείται να λύσει. Και είναι όντως δύσκολο να αρχίσεις από μια λευκή κόλλα χαρτί και να επιτύχεις τα παραπάνω.

Τι κάνουμε λοιπόν; Πρέπει να υπάρχει οργάνωση. Κατ' αρχήν, δεν είναι σωστό να ξεκινάμε από μια λευκή κόλλα χαρτί - και κατ' επέκτασιν από τη λευκή οθόνη του υπολογιστή μας. Πρέπει να έχουμε ένα σχέδιο του προγράμματος που θα περιλαμβάνει τις βασικές του λειτουργίες, δηλαδή το "σκελετό" του. Καλό θα ήταν αυτός ο "σκελετός" να είναι σε γραπτό λόγο και όχι κάπου μέσα στο κεφάλι μας!

Αφού λοιπόν κάνουμε το περίγραμμα ή διάγραμμα ροής ή "σκελετό" (έστω και νοητικά), είμαστε έτοιμοι να αρχίσουμε το γράψιμο. Ή μήπως δεν είμαστε;

Πολλές φορές ακούμε για βιβλιοθήκες ρουτινών στον προγραμματισμό, αλλά συχνά μας διαφεύγει η σημασία τους. Σκεφθείτε ένα



συγγραφέα χωρίς την (πραγματική) βιβλιοθήκη ή έναν επιστήμονα χωρίς τα συγγράμματά του.

Ε, έτσι να σκέφτεστε και τον προγραμματιστή χωρίς τη βιβλιοθήκη ρουτινών του. Ένας προγραμματιστής με μια καλή βιβλιοθήκη ρουτινών μπορεί να κάνει το περίγραμμα του προγράμματός του, κατόπιν να προσθέσει στις θέσεις τους τις ρουτίνες που είναι ήδη έτοιμες (π.χ. χειρισμός αρχείων, σώσιμο, φόρτωμα, παρουσίαση οθόνης, επικοινωνία με το χρήστη κ.ο.κ.) με λίγες ή καθόλου αλλαγές, και κατόπιν να ασχοληθεί με το σημαντικό μέρος του προγράμματός του, δηλαδή αν γράφει μια database π.χ., να ασχοληθεί με τις ρουτίνες που θα χειρίζονται τους αριθμούς.

Βέβαια, όλοι από κάπου πρέπει να αρχίσουμε. Κατ' αρχήν, αν έχετε γράψει προγράμματα που περιέχουν τμήματα τα οποία για σας είναι ρουτίνες και μπορούν να ξαναχρησιμοποιηθούν, τότε έχετε ήδη μια βιβλιοθήκη. Κατά δεύτερο λόγο, συνεχίστε το διάβασμα!

Περί των ρουτινών...

Όλα τα προγράμματα αυτού του μήνα μπορούν να θεωρηθούν ρουτίνες βιβλιοθήκης. Καλό θα είναι να σωθούν με την επιλογή Save,A του editor, ώστε να μπορείτε να τα ενσωματώνετε στο κυρίως πρόγραμμα με την επιλογή Merge.

Και πάμε στο listing 1. Έχετε δοκιμάσει την εντολή INPUT της Basic;

Αν ναι, τότε θα ξέρετε ότι δεν είναι ιδιαίτερα ευέλικτη, και αν εισαγάγουμε λάθος στοιχεία, π.χ. ένα string αντί για έναν ακέραιο, τότε κάνει ένα αντιπαθητικό "γκλινγκ" και ξαναζητά τα στοιχεία, χαλώντας ταυτόχρονα και την ωραία εικόνα που είχαμε στην οθόνη μέχρι εκείνη τη στιγμή.

Η υπορουτίνα get_input, όμως, τα διορθώνει όλα αυτά.

Πρόκειται βέβαια για μια υπορουτίνα με παραμέτρους που αναλαμβάνει την εισαγωγή αριθμητικών στοιχείων στο πρόγραμμα. Η παράμετρος numb% περιέχει το συνολικό μήκος που επιτρέπεται να έχει ο αριθμός

LISTING 1: (GET_INP.LST)

```
Listing 1: (GET_INP.LST)

get_input(3,*dummy,100,-100,100,100)
PRINT
PRINT dummy
PROCEDURE get_input(numb%,inp_adr%,maxi,mini,inpx%,inpy%)
  LOCAL r_d%,asci_c%,inp_str$
  null$="_"+STRING$(numb%," ")
  REPEAT
    TEXT inpx%,inpy%,null$
    CLR inp_str$,outp$
    REPEAT
      r_d%=GEMDOS(8)
      asci_c%=r_d% MOD 256
      IF asci_c%<58 AND asci_c%>47
        inp_str$=inp_str$+CHR$(asci_c%)
        outp$=inp_str$+"_"
      ELSE IF asci_c%=8 AND LEN(inp_str$)>0
        inp_str$=LEFT$(inp_str$,LEN(inp_str$)-1)
        outp$=inp_str$+"_"+" "
      ELSE IF asci_c%=46   !.
        IF TYPE(inp_adr%)=0
          IF INSTR(inp_str$,".")=0
            inp_str$=inp_str$+CHR$(46)
            outp$=inp_str$+"_"
          ENDIF
        ENDIF
      ELSE IF asci_c%=45   !-
        IF INSTR(inp_str$,"-")=0
          inp_str$="-"+inp_str$
          outp$=inp_str$+"_"
        ENDIF
      ELSE IF asci_c%=43   !+
        IF INSTR(inp_str$,"-")<>0
          inp_str$=RIGHT$(inp_str$,LEN(inp_str$)-1)
          outp$=inp_str$+"_"+" "
        ENDIF
      ENDIF
      EXIT IF asci_c%=13 AND LEN(inp_str$)>0
      TEXT inpx%,inpy%,outp$
    UNTIL LEN(inp_str$)=numb%
  UNTIL VAL(inp_str$)<=maxi AND VAL(inp_str$)>=mini
  final$=inp_str$+" "
  TEXT inpx%,inpy%,final$
  inp_str=VAL(inp_str$)
  *inp_adr%=inp_str
RETURN
```

LISTING 2: (KEYS.LST)

```
TEXT 10,10,"ΠΑΤΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΠΛΗΚΤΡΟ"
TEXT 10,20,"ΣΤΑΜΑΤΑ ΜΕ ΔΕΞΙ ΚΟΥΜΠΙ MOUSE"
PRINT AT(1,3)
ON MENU KEY GOSUB keys
REPEAT
  ON MENU
UNTIL MOUSEK=2
PROCEDURE keys
  PRINT "Keyboard Shift Key: ";MENU(13)
  PRINT "ASCII Code: ";MENU(14) MOD 256
  PRINT "Scan Code: ";MENU(14) DIV 256
  PRINT CHR$(MENU(14) MOD 256)
  PRINT
RETURN
```

τον οποίο θα εισαγάγουμε.

Οι παράμετροι maxi και mini προφανώς τη μέγιστη και ελάχιστη τιμή που επιτρέπεται. Οι παράμετροι inpx% και inpy% τη θέση σε pixels που θα γίνει η εισαγωγή. Το μέτρημα αρχίζει από την πάνω αριστερή γωνιά της οθόνης.

Αφήσαμε τελευταία στην εξήγηση την παράμετρο inp_adr%, γιατί είναι και η πιο σημαντική. Όπως βλέπουμε, στην κλήση της υπορουτίνας δίνουμε μια τιμή στη μεταβλητή dummy, η οποία εδώ είναι πραγματική μεταβλητή. Αν αντικαταστήσουμε τη dummy με dummy%, τότε θα έχουμε εισαγωγή ακέραιου και η υπορουτίνα δεν θα δέχεται την εισαγωγή πραγματικού αριθμού! Το αστεράκι μπροστά από τη μεταβλητή dummy σημαίνει ότι στην υπορουτίνα δεν περνάμε την ίδια τη μεταβλητή, αλλά τη διεύθυνση που αυτή αρχίζει στη μνήμη του υπολογιστή μας (δηλαδή την inp_adr%).

Αφού λοιπόν γίνει αποδεκτή μια τιμή μέσα στην υπορουτίνα, τότε γράφουμε αυτή την τιμή κατευθείαν στη διεύθυνση της μεταβλητής dummy (ή όποιας άλλης έχουμε ορίσει). Έτσι, η υπορουτίνα γίνεται ανεξάρτητη από το όνομα της μεταβλητής στη οποία θέλουμε να προσδώσουμε μια τιμή! Κάνετε πειραματισμούς αλλάζοντας τις τιμές των παραμέτρων και της μεταβλητής dummy, για να εξοικειωθείτε με τη λειτουργία της υπορουτίνας.

Σημεία προσοχής εδώ είναι επίσης: Η εντολή LOCAL. Όσες μεταβλητές ακολουθούν, θεωρούνται τοπικές, δηλαδή έχουν ισχύ μόνο μέσα στη συγκεκριμένη υπορουτίνα. Έτσι, θα μπορούσαμε να έχουμε και σε κάποιο άλλο σημείο του προγράμματος τη μεταβλητή asci_c% με άλλη τιμή, χωρίς κίνδυνο λάθους. Η εντολή GEMDOS (8) διαβάζει ένα χαρακτήρα από το πληκτρολόγιο, χωρίς να το γράφει στην οθόνη. Αν θέλετε να δείτε εύκολα τους κωδικούς του πληκτρολογίου, τότε τρέξτε το listing 2.

Χειριστείτε την οθόνη...

Τα επόμενα listings ασχολούνται με το χειρισμό διαφόρων χαρακτηριστικών της οθόνης ή, αν προτιμάτε, του user interface. Το listing 3 σας επιτρέπει να κάνετε γραφικά ή οτιδήποτε άλλο σε μια κρυμμένη οθόνη (log_screen) και κατόπιν να τα μεταφέρετε

LISTING 3: (LOG_SCRN.LST)

```
RESERVE 100000          !Απελευθέρωσε μνήμη
ph_adr%=XBIOS(2)
log_adr%=HIMEM+INT(6000/256)*256        !REM ή XBIOS(2)-32000
' ***
~XBIOS(5,L:log_adr%,L:ph_adr%,-1)      !Ζωγράφισε σε logscreen
CLS    !logscreen
FOR c%=1 TO 8
  COLOR c%-1
  FOR draw=0 TO 6.28 STEP 0.04
    LINE x%,y%,x%+50*COS(draw),y%+50*SIN(draw)
  NEXT draw
  ADD x%,40
  ADD y%,25
  BMOVE log_adr%,ph_adr%,32000        !Μετέφερε σε φυσική οθόνη
NEXT c%
' ***
~XBIOS(5,L:ph_adr%,L:ph_adr%,-1)       !Επαναφορά στην φυσική οθόνη
RESERVE         !Δώσε την μνήμη πίσω στην Basic
~key=INP(2)     !Περιμένει να πατηθεί κάποιο πλήκτρο
```

LISTING 4: (PRT_SCRN.LST)

```
PROCEDURE prt_screen
  REM Αν prt%=-1 => έτοιμος  ; Αν prt%=0 => όχι έτοιμος
  prt%=GEMDOS(17)
  IF prt%=0
    ALERT 3,"|Ο ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΕΙΝΑΙ|   OFF LINE   ",1,"ΑΚΥΡΩΣΕ",ans%
  ELSE IF prt%=-1
    printerw%=XBIOS(33,16515076) ! για σελίδα Α4
    HARDCOPY
  ENDIF
RETURN
```

LISTING 5: (INIT_SCRN.LST)

```
 init_screen("A:\PICTURE.PI2")
 PROCEDURE init_screen(filename$)
   IF EXIST(filename$)
     OPEN "I",#1,filename$
     temp$=INPUT$(36,#1)
     colr$=MID$(temp$,3,36)
     CLOSE #1
     ~XBIOS(6,L:VARPTR(colr$))    !νέα παλέττα
     physbase%=XBIOS(2)
     BLOAD "H_MAND_F.MD1",physbase%-34
     CLR temp$,colr$
     SGET screen$
   ENDIF
 RETURN
```

LISTING 6: (KEEPCOLOR.LST)

```
DIM keepcolor%(15)
' ***
FOR getc%=0 TO 15
  keepcolor%(getc%)=XBIOS(7,getc%,-1)
NEXT getc%
' ***
FOR getc%=0 TO 15
  SETCOLOR getc%,keepcolor%(getc%)
NEXT getc%
```



στην πραγματική οθόνη του υπολογιστή (phys_screen), δίνοντας έτσι μια άλλη διάσταση σε προγράμματα που ασχολούνται με γραφικά, αφού δεν φαίνεται η διαδικασία της δημιουργία τους, αλλά μόνο το τελικό αποτέλεσμα.

Τρέξτε την υπορουτίνα όπως είναι, για να δείτε τα αποτελέσματα. Για ενσωμάτωση σε άλλο πρόγραμμα, θα πρέπει οι τρεις πρώτες γραμμές να μπουν στην αρχή του προγράμματος, το μεσαίο τμήμα να γίνει μια υπορουτίνα και οι τρεις τελευταίες γραμμές να μπουν στο τέλος του κυρίως προγράμματος.

Η σχεδίαση που γίνεται είναι απλά ένα παράδειγμα και στη θέση της μπορεί να μπει οτιδήποτε άλλο.

Προσοχή χρειάζεται η εντολή RESERVE. Η RESERVE 100000 αφήνει 100KB στη Basic και τα υπόλοιπα μένουν στο σύστημα ώστε να υπάρχει χώρος για τη λογική οθόνη (log_screen). Το listing 4 κάνει ό,τι ακριβώς και ο συνδυασμός πλήκτρων Alt-Help, δηλαδή τυπώνει την οθόνη στον printer, αφού πρώτα ελέγχει αν είναι αναμμένος.

Το listing 5 φορτώνει στην οθόνη ένα αρχείο DEGAS, αφού πρώτα ελέγξει αν όντως υπάρχει στη δισκέτα. Η επέκταση P12 είναι για μεσαία ανάλυση. Για χαμηλή και υψηλή ανάλυση, χρησιμοποιήστε P11 και P13 αντίστοιχα. Αφού φορτωθεί η εικόνα αποθηκεύεται στη μεταβλητή screen$. Δοκιμάστε το ακόλουθο:

```
CLS
PAUSE 50
SPUT screen$
```

μετά την εκτέλεση της υπορουτίνας φορτώματος. Σημειώνουμε εδώ ότι μαζί με την εικόνα φορτώνεται και η παλέτα της, δηλαδή τα χρώματα με τα οποία σχεδιάστηκε, τα οποία σπάνια συμπίπτουν με τα χρώματα που έχει αρχικά (όταν τον ανάβουμε) ο υπολογιστής μας. Οπότε πάμε στο listing 6. Οι πρώτες 5 γραμμές σώνουν την υπάρχουσα παλέτα στον πίνακα keepcolor%() και οι τρεις τελευταίες επαναφέρουν την παλέτα αυτή. Αυτή είναι πολύ χρήσιμη όταν θέλουμε να τελειώσουμε το πρόγραμμα και να εγκαταλείψουμε την Basic και δεν θέλουμε το desktop να έχει αυτό το ωραίο μαβί χρώμα με το οποίο μόλις σχεδιάζαμε π.χ. έναν κύκλο, ή όταν - όπως είδαμε παραπάνω - φορτώνουμε μια εικόνα με άλλα χρώματα. Προσοχή χρειάζεται ώστε να μην ξαναοριστεί ο πίνακας keepcolor%(). Γι' αυτό, καλό είναι όλοι οι ορισμοί πινάκων να μπαίνουν στην αρχή του προγράμματος. Αν είναι απόλυτα αναγκαίο π.χ. να ξαναοριστεί ο πίνακας για να αλλάξουν οι διαστάσεις του, τότε πρέπει πρώτα να τον σβήσουμε (ERASE keepcolor%()). Τα χρώματα αλλάζουν με την εντολή SETCOLOR register%, red%, green%, blue%, όπου register% ο αριθμός του χρώματος που αλλάζουμε, και τα red%, green%, blue% παίρνουν τιμές από 0 μέχρι 7. Π.χ. η SETCOLOR 2,7,7,7, θέτει το χρώμα 2 λευκό. Πειραματιστείτε και με τη χρήση αυτής της εντολής.

Τέλος λοιπόν και γι' αυτό το μήνα. Ελπίζω να έδωσα αρκετά ερεθίσματα για να ασχοληθείτε με την GFA Basic, της οποίας έχουμε δει μέχρι τώρα ένα μικρό μέρος των δυνατοτήτων!

TOP ★ GAMES 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΑΠΡΙΛΙΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

*** TOP 20 ***

1	(1)	•	**BATMAN** (OCEAN)
2	(2)	•	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(3)	•	**SHINOBI** (VIRGIN)
4	(4)	•	**KICK OFF** (ANCO)
5	(5)	•	**CABAL** (OCEAN)
6	(6)	•	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
7	(8)	△	**RENEGADE III** (OCEAN)
8	(9)	△	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
9	(10)	△	**BASKET MASTER** (DINAMIC - IMAGINE)
10	(12)	△	**HOSTAGES** (INFOGRAMMES)
11	(7)		**OPERATION WOLF** (OCEAN)
12	(15)	△	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
13	(11)	▽	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
14	(13)	▽	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
15	(15)	•	**HARD DRIVIN'** (DOMARK)
16	(17)	△	**MICROPROSE SOCCER** (MICROPROSE)
17	(20)	△	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
18	(16)	▽	**SILKWORM** (VIRGIN - MASTERTRONIC)
19	(18)	▽	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
20	(19)	▽	**SKWEEK** (LORICIELS)



SPECTRUM

1	(3)	△	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
2	(2)	•	**BATMAN** (OCEAN)
3	(1)	▽	**ROBOCOP** (OCEAN)
4	(5)	△	**CABAL** (OCEAN)
5	(6)	△	**SHINOBI** (VIRGIN - MASTERTRONIC)
6	(7)	△	**BASKET MASTER** (DINAMIC - IMAGINE)
7	(4)	▽	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
8	(9)	△	**SILKWORM** (VIRGIN - MASTERTRONIC)
9	(8)	▽	**MATCH DAY II** (OCEAN)
10	(10)	•	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)

AMSTRAD

1	(1)	•	**SHINOBI** (VIRGIN - MASTERTRONIC)
2	(2)	•	**BATMAN** (OCEAN)
3	(3)	•	**RENEGADE III** (IMAGINE)
4	(5)	△	**CABAL** (OCEAN)
5	(7)	△	**KICK OFF** (ANCO)
6	(4)	▽	**ROBOCOP** (OCEAN)
7	(6)	▽	**BASKET MASTER** (DINAMIC - IMAGINE)
8	(9)	△	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
9	(8)	▽	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
10	(10)	•	**GHOSTBUSTERS 2** (ACTIVISION)

(•): Σταθερό (!): Άνοδος
(!): Πτώση (★): Νέο
Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.

• Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

COMMODORE

1	(1)	•	**ROBOCOP** (OCEAN)
2	(2)	•	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
3	(5)	△	**CABAL** (OCEAN)
4	(3)	▽	**BATMAN** (OCEAN)
5	(4)	▽	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
6	(7)	△	**KICK OFF** (ANCO)
7	(9)	△	**MICROPROSE SOCCER** (MICROPROSE)
8	(6)	▽	**SHINOBI** (VIRGIN)
9	(8)	▽	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
10	(10)	•	**SILKWORM** (VIRGIN)

ATARI ST / AMIGA

1	(1)	•	**KICK OFF** (ANCO)
2	(2)	•	**BATMAN** (OCEAN)
3	(3)	•	**ROBOCOP** (OCEAN)
4	(6)	△	**HOSTAGES** (INFOGRAMES)
5	(4)	▽	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
6	(5)	▽	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
7	(8)	△	**HARD DRIVIN'** (OCEAN)
8	(10)	△	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
9	(7)	▽	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
10	(9)	▽	**SKWEEK** (LORICIELS)

Η στασιμότητα συνεχίζεται. Κύριο χαρακτηριστικό αυτόν το μήνα οι "εσωτερικές" μάχες. Προσέξτε το Kick off.

Τα καλύτερα Shoot 'em ups

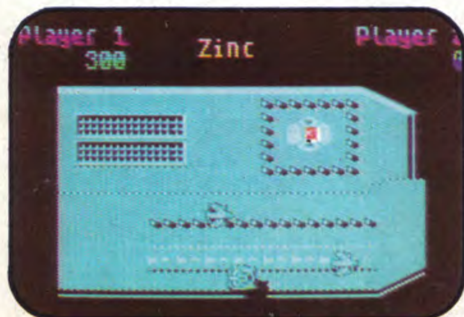
Τα shoot 'em ups είναι μια κατηγορία παιχνιδιών που συγκινεί ιδιαίτερα αρκετούς παίχτες ανά τον κόσμο. Έτσι, το software file αυτού του μήνα είναι αφιερωμένο στα shoot 'em ups, φιλοξενώντας κάποια από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια αυτού του είδους, που έχουν κυκλοφορήσει.
Οι εχθροί όμως δεν περιμένουν, γι' αυτό ας μην καθυστερούμε άλλο.

Του Κ. Βασιλακη

Uridium

Από πολύ παλιά, η Hewson είχε εκδηλώσει τις προθέσεις της για παραγωγή software καλής ποιότητας, και το Uridium ήταν μια από τις πρώτες της επιτυχίες.

Οδηγείτε ένα διαστημικό σκάφος, πάνω από δεκαπέντε πίστες που σκρολάρουν από δεξιά προς τα αριστερά και αντίστροφα. Οι πίστες δεν είναι ακριβώς ομαλές, αλλά διαθέτουν τοίχους, πάνω στους οποίους μπορείτε να πέφτετε και να καταστρέφετε το σκάφος σας. Υπάρχουν ακόμη και εχθρικά «κανόνια» στο έδαφος, που εκτοξεύουν βλήματα εναντίον σας, τα οποία μάλιστα είναι αρκετά έξυπνα και σας ακολουθούν μέχρι να σας πετύχουν ή να περάσει κάποιο χρονικό διάστημα. Τέλος, υπάρχουν τα εχθρικά σκάφη με τα οποία μπορείτε να συγκρουστείτε, και τα οποία επίσης, σας πυροβολούν.



Ο σκοπός σας είναι να φτάσετε στο δεξί άκρο της πίστας, όπου βρίσκεται ο διάδρομος προσγείωσης, στον οποίο και πρέπει να προσγειωθείτε.

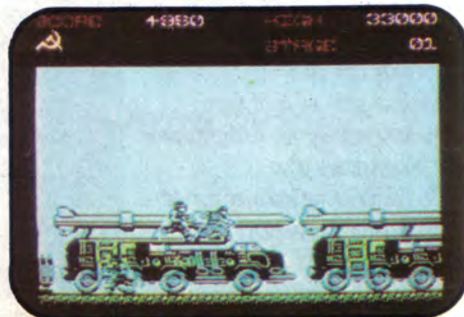
Αρκετά καλά γραφικά και πολύ γρήγορο scrolling - φυσικό άλλωστε, αφού μόνο ένα μικρό τμήμα της οθόνης χρησιμοποιείται. Ο ήχος είναι σε σχετικά καλά επίπεδα, και το gameplay είναι αρκετά καλό, αν και αρκετές φορές θα σας εκνευρίσει το γεγονός ότι θα τρακάρετε πάνω σε τοίχο του οποίου την ύπαρξη αγνοούσατε ή ξεχάσατε.



Green Berret

Είστε μια καλά εκπαιδευμένη μηχανή που σκοτώνει. Έτσι, δεν είναι καθόλου παράξενο που σας έχουν αναθέσει την πιο επικίνδυνη αποστολή: Να μπείτε μέσα στο στρατόπεδο του εχθρού και να σώσετε τους συμπολεμιστές σας που έχει πιάσει αιχμάλωτους ο εχθρός.

Εκτός από τις σωματικές σας ικανότητες, έχετε στη διάθεσή σας και μια ξιφολόγχη, την



οποία μπορείτε να χρησιμοποιείτε πάνω στους αντιπάλους σας κατά προφανή τρόπο.

Υπάρχει μια ειδική κατηγορία εχθρών, τους οποίους αν σκοτώσετε, θα αποκτήσετε πιο δυνατά όπλα από την ξιφολόγχη, όπως φλογοβόλο, μπαζούκα και χειρομβομβίδες. Με αυτά, μπορείτε να εξοντώσετε τους εχθρούς που είναι πίσω από τα κανόνια, και να καταστρέψετε τις νάρκες που βρίσκονται στο δρόμο σας. Αν βγείτε ζωντανοί από τη δοκιμασία αυτή, ξαναρχίζετε με πιο δύσκολους και πιο πολλούς αντιπάλους.

Πολύ καλό coin-op conversion από την Imagine, μια και έχει διατηρήσει τουλάχιστον την περισσότερη (αν όχι όλη) ταχύτητα του coin-op, καθώς και την ποιότητα του gameplay. Τα γραφικά έχουν μεταφερθεί με επιτυχία από το coin-op, και ο ήχος είναι σε καλά επίπεδα.

Από τα πρώτα πολύ καλά παιχνίδια της Imagine, που την έφεραν στη θέση που κατέχει σήμερα.

Space Harrier

Ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που μας έδωσε η Elite, όσο ήταν ακόμη «εν ζωή».

Το Space Harrier ήταν conversion από ένα καταπληκτικό coin-op: Φοβερή ταχύτητα, καταπληκτικά γραφικά, και sprites σχεδιασμένα με φαντασία και λεπτομέρεια. Εσείς ελέγχετε έναν άνθρωπο εφοδιασμένο με μια συσκευή πτήσης (η οποία του επιτρέπει να κινείται στην οθόνη) και ένα όπλο (με προφανή χρήση).

Οι εχθροί σας είναι πολλών ειδών: Από πέτρες, κολώνες και δένδρα, μέχρι ιπτάμενους σχηματισμούς εχθρών που σας πυροβολούν. Στο τέλος του κάθε επιπέδου, βρίσκεται ο κλασικός μεγάλος κακός, που είναι αρκετά εντυπωσιακός: Είτε είναι «απλός» δράκος, είτε δράκος με δύο κεφάλια, είτε κάποιο άλλο αξιοπερίεργο, αλλά και θανατηφόρο ον.

Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η ταχύτητα με την οποία κινούνται τα πάντα μέσα στο παιχνίδι, καθώς και το εφέ της παράλλαξης του ορίζοντα και του εδάφους. Ο ήχος δεν είναι ο καλύτερος που έχουμε «δει», ενώ το gameplay είναι σε πολύ καλά επίπεδα (μπορείτε δηλαδή να φτάσετε, με κάποια εξάσκηση, μέχρι την έβδομη πίστα του παιχνιδιού).



Nemesis

Σπάνια το διάστημα ήταν τόσο εχθρικό απέναντί σας, αλλά δεν θα περιμένατε να σας στρώσουν και κόκκινο χαλί οι εξωγήινοι, ενώ εσείς προσπαθείτε να τους σκοτώσετε. Έτσι δεν είναι;

Κάτι τέτοιο συμβαίνει στο Nemesis: Εσείς πετάτε με το διαστημόπλοιό σας μέσα από τις αφιλόξενες πίστες του παιχνιδιού, ενώ σμήνη εχθρικών διαστημοπλοίων σας... αποδίδουν τιμές!

Το σκάφος σας - στην αρχή - δεν είναι το καλύτερο δυνατό για την αποστολή σας, αφού είναι αργό, και η δύναμη πυρός του είναι εξαιρετικά περιορισμένη. Αν όμως σκοτώσετε ορισμένους εξωγήινους, αυτοί θα αφήσουν πίσω τους κάποια icons, τα οποία μπορείτε να μαζέψετε. Αν μαζέψετε αρκετά, τότε μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε για να κάνετε το σκάφος σας πιο γρήγορο, να πάρετε ασπίδα για τις βολές των εχθρών, ή να αυξήσετε την καταστροφική σας δύναμη.



Το conversion που έκανε η Konami στο δικό της coin-op, δεν υστερεί καθόλου στον τομέα των γραφικών ή των sprites, τα οποία έχουν μεταφερθεί καλά από το coin-op. Εκεί που υστερεί, είναι στον τομέα του ήχου, αλλά κυρίως στο gameplay, το οποίο είναι απάνθρωπα δύσκολο, από το πρώτο κιόλας επίπεδο του παιχνιδιού.

Flying Shark

Conversion φυσικά, από το ομώνυμο coin-op της Taito, που μας έφερε η Firebird στις αρχές του '89.

Η υπόθεση, όπως άλλωστε σε όλα τα shoot 'em ups, είναι εξαιρετικά απλή: Πετάξτε με το αεροπλάνο σας πάνω από το εχθρικό έδαφος, και καταστρέψτε όλη την αεροπορία, το ναυτικό και την αντιαεροπορική άμυνα του εχθρού. Το αεροπλάνο σας είναι εξοπλισμένο με ένα πολυβόλο και τρεις βόμβες. Το πολυβόλο μπορεί να πετάει περισσότερες από μια σφαίρες, αν πάρετε κάποια bonus που εμφανίζονται όταν καταστρέψετε ορισμένα σμήνη εχθρικών αεροσκαφών. Μπορείτε επίσης να πάρετε και bonus βόμβες, που θα σας χρησιμεύσουν πολύ, όταν δείτε ότι ο αριθμός των εχθρών στην οθόνη έχει αυξηθεί υπερβολικά.







Το gameplay του παιχνιδιού είναι πολύ καλό και σας κρατάει πάνω στο joystick, έστω και αν μερικές φορές θα εκνευριστείτε.

Αρκετά καλή δουλειά έχει γίνει και στον ήχο, αλλά και στον τομέα των γραφικών και του scrolling, το οποίο είναι ομαλότατο.

Το Flying Shark δεν θα απογοητεύσει κανέναν οπαδό των shoot 'em ups.

Exolon

Ούτε ο ίδιος ο Rafael Cecco θα περίμενε ότι το πρώτο παιχνίδι που θα έγραφε, θα είχε τόση επιτυχία. Το Exolon, όμως, έγινε από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια που γράφτηκαν ποτέ.

Βρίσκεστε στο διάστημα, και ελέγχετε έναν άνθρωπο, ο οποίος προσπαθεί να πάει από αριστερά προς τα δεξιά. Ο δρόμος του όμως φράζεται από διάφορα είδη εχθρών και εμποδίων, και από αρκετές παγίδες. Ο ήρωάς μας πρέπει λοιπόν να εξολοθρεύσει τους εχθρούς, να ανατινάξει τα εμπόδια και να αποφύγει τις παγίδες. Το πρώτο γίνεται με το κλασικό όπλο, που έχει όμως περιορισμένο αριθμό από σφαίρες, το δεύτερο με τις ρουκέτες που διαθέτει, οι οποίες είναι επίσης περιορισμένες, και το τρίτο με τη βοήθεια τηλεμεταφορέων που βρίσκονται σε ορισμένες οθόνες. Οι τηλεμεταφορείς βοηθούν τον ήρωά μας να φτάνει σε απομακρυσμένα εφόδια πυρομαχικών.



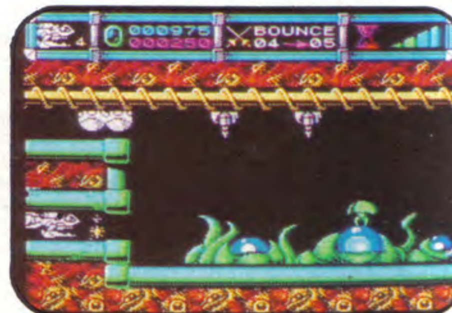
Τα background graphics του παιχνιδιού είναι καλοσχεδιασμένα, και τα sprites μεγάλα, με καλό animation και αρκετή ποικιλία. Ο τομέας του ήχου είναι μάλλον το πιο αδύνατο σημείο του παιχνιδιού, αν και όσα ηχητικά εφέ υπάρχουν, είναι προσεγμένα.

Το Exolon παίζεται αρκετά εύκολα από την πρώτη κιόλας φορά, αλλά θα χρειαστείτε αρκετή εξάσκηση για να φτάσετε πέρα από το δεύτερο επίπεδο...

Cybernoid II

Ο διάδοχος του Cybernoid δεν χρειάζεται, βέβαια, ιδιαίτερες συστάσεις. Το Cybernoid II ήταν το τρίτο κατά σειράν παιχνίδι από τον Rafael Cecco, το οποίο έφτανε στο νούμερο 1 των προτιμήσεων του κοινού.

Σε κάθε επίπεδο, ξεκινάτε από την αρχική οθόνη και πρέπει, φυσικά, να φτάσετε στην τελική, όπου σας περιμένει ένας τηλεμεταφορέας για το επόμενο επίπεδο. Ενδιάμεσα θα συναντήσετε ποικιλόμορφα κανόνια που πυροβολούν εναντίον σας, διάφορα είδη εχθρών που εξορμούν - πάλι - εναντίον σας, και κάποιους άλλους που ζηλότυπα φυλάνε κάποια περάσματα. Σκοτώνοντας τους κακούς, έχετε τη δυνατότητα να εξοπλίσετε το σκάφος σας με ένα όπλο που πυροβολεί προς τα πίσω, και μια αγκαθωτή μπάλα που περιστρέφεται γύρω από το σκάφος σας, διαλύοντας ό,τι βρει στο δρόμο της, ή να



αυξήσετε τα αποθέματά σας σε μυστικά όπλα.

Το Cybernoid II βελτίωσε αρκετά τα γραφικά του προκατόχου του, παρέχοντας μεγαλύτερα sprites και μεγαλύτερη ποικιλία. Τα ηχητικά εφέ επίσης βελτιώθηκαν, όπως και το gameplay, με την προσθήκη νέων όπλων, και πολλαπλών εξόδων από κάθε πίστα...

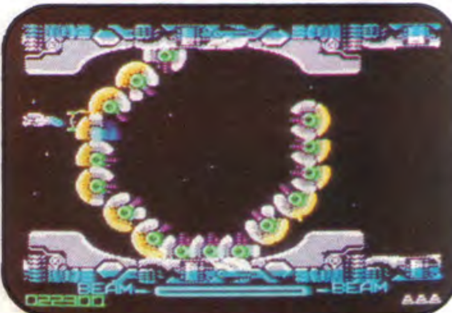
Εθιστικό, όπως και ο προκάτοχός του, το Cybernoid II είναι μια πρόκληση για το φίλο των shoot 'em ups.

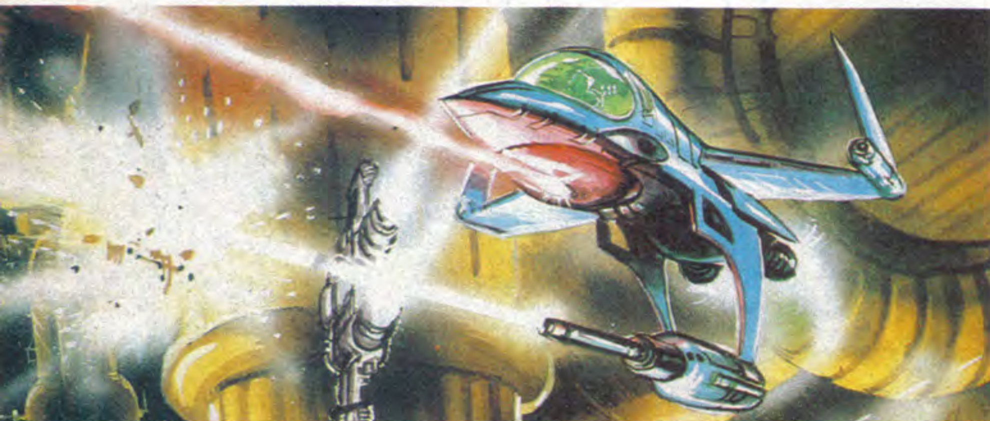
R-Type

Το παιχνίδι που σημάδεψε την αρχή μιας νέας εποχής για την Activision, αφού από τότε τα παιχνίδια της είναι, γενικά, πολύ υψηλής ποιότητας. Ταυτόχρονα όμως, άλλαξε και την εντύπωση που είχαν οι περισσότεροι, όσον αφορά το πόσο καλό μπορεί να γίνει ένα coin-op conversion.

Οδηγείτε λοιπόν το περίεργο σκάφος σας μέσα από εννέα επίπεδα, γεμάτα από κάθε λογής όντα, τα οποία θέλουν το κακό σας. Κάποια από αυτά όμως είναι μάλλον βοηθητικά, αφού όταν τα σκοτώσετε, θα αφήσουν πίσω τους bonus icons, τα οποία θα σας εφοδιάσουν με έξτρα όπλα ή ιδιότητες, αν βέβαια οδηγήσετε το σκάφος σας πάνω τους. Τα όπλα αυτά είναι είτε αμυντικά είτε επιθετικά. Στο τέλος του κάθε επιπέδου, σας περιμένει ένας εντυπωσιακός κακός, που δεν είναι καθόλου εύκολο να εξοντωθεί.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι άψογα, και έχουν μεταφερθεί στην εντέλεια (ή σχεδόν) από







το coin-op. Ο ήχος είναι και αυτός πάρα πολύ καλός, με πλούσια ηχητικά εφέ. Το gameplay, τέλος, είναι και αυτό πολύ καλό, αν και είναι βέβαιο ότι πολλοί θα το εκτιμούσαν αφάνταστα, αν το παιχνίδι ήταν πιο εύκολο. Από τα καλύτερα shoot 'em ups που κυκλοφόρησαν ποτέ.

Thunderblade

Άλλο ένα εκπληκτικό coin-op που μεταφέρθηκε με επιτυχία στους υπολογιστές, από την U.S. Gold αυτή τη φορά.

Το στοιχείο που έκανε το Thunderblade να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα shoot 'em ups, ήταν ο τρόπος που χρησιμοποιούσε για να απεικονίζει την πίστα. Η απεικόνιση ήταν σε 3D, πράγμα που κάθε άλλο παρά συνηθίζεται σε shoot 'em ups. Το 3D μάλιστα είναι πολύ καλής ποιότητας, και το scrolling γρήγορο και αρκετά ομαλό.

Στο Thunderblade ελέγχετε ένα ελικόπτερο, και σκοπός σας είναι να περάσετε έξι πίστες γεμάτες εχθρούς, και να φέρετε έτσι εις πέρας την αποστολή σας. Κάθε πίστα χωρίζεται σε τρία κομμάτια: Στο πρώτο βλέπετε την πίστα από πάνω, και πρέπει να περάσετε μέσα από



κτίρια και άλλα εμπόδια, καταστρέφοντας ταυτόχρονα τα εχθρικά ελικόπτερα, τανκς και κανόνια. Στο δεύτερο τμήμα κάνετε την ίδια διαδρομή, αλλά βλέπετε την πίστα πίσω από το ελικόπτερό σας. Προφανώς, όσο καλύτερη δουλειά κάνετε στο πρώτο πέρασμα, τόσο πιο εύκολη θα είναι η αποστολή σας στο δεύτερο τμήμα. Στο τρίτο κομμάτι, αντιμετωπίζετε έναν μεγάλο εχθρό. Η πίστα φαίνεται από πάνω, και η απεικόνιση είναι περισσότερο σε δύο διαστάσεις.

Το Thunderblade έχει πολύ καλά γραφικά -αυτά το κάνουν άλλωστε να ξεχωρίζει. Τα ηχητικά του εφέ είναι αξιόλογα, αν και θα μπορούσαν να είναι πιο καλά. Το gameplay, τέλος, είναι και αυτό καλό, αρκεί να συνηθίσετε τον τρόπο απεικόνισης και τα controls του παιχνιδιού.

Silkworm

Όταν αναφερόμαστε σε coin-op conversions, συνήθως λέμε σε ποιόν τομέα ή σε ποιούς τομείς το conversion υστερεί, σε σχέση με το coin-op. Στο Silkworm όμως, συμβαίνει μάλλον το αντίθετο: Το coin-op υστερεί σε σχέση με το conversion, κυρίως βέβαια από τις εκδόσεις για Amiga και Atari, οι οποίες είναι - κυριολεκτικά - καταπληκτικές.



Το Silkworm είναι παιχνίδι για έναν ή δύο παίχτες. Αντίθετα με ό,τι συνήθως συμβαίνει, στην περίπτωση που παίζουν δύο παίχτες, τα οχήματα που ελέγχουν δεν είναι ίδια, αλλά ο ένας παίχτης ελέγχει ένα ελικόπτερο και ο άλλος ένα τζιπ. Κάθε όχημα έχει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα, αλλά ο παίκτης που ελέγχει το τζιπ είναι μάλλον ο πιο αδικημένος.

Υπάρχουν 11 πίστες, γεμάτες από διαφόρων τύπων εχθρούς, νάρκες, εκτοξευτήρες ρουκετών και άλλα εμπόδια. Στο τέλος κάθε πίστας, εμφανίζεται ένα ελικόπτερο ή ένα τανκ, το οποίο πρέπει να χτυπήσετε αρκετές φορές, για να φύγει από το δρόμο σας. Μπορείτε, τέλος, να εξοπλίσετε το όχημά σας με διπλές σφαίρες ή με ασπίδα περιορισμένης διάρκειας, αν μαζέψετε το κατάλληλο bonus icon.

Ο ήχος του παιχνιδιού στην Amiga, κυρίως, αλλά και στον ST, είναι πάρα πολύ καλός, με εκρήξεις, μεταλλικούς ήχους κ.ά. Τα γραφικά είναι πολύ καλά, το scrolling ομαλότατο και το gameplay πολύ καλό στο one-player game, και ακόμη καλύτερο στο two-player game.

Xenon II

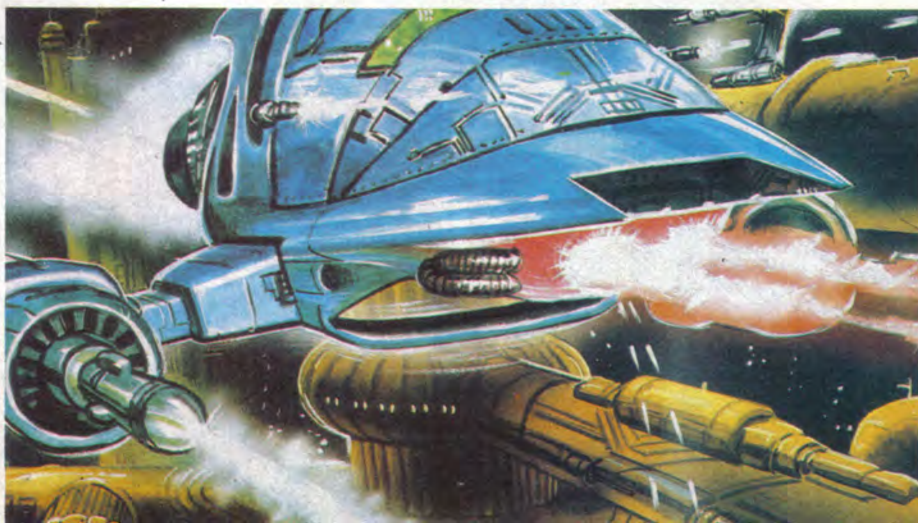
Το Xenon II μόνο στον τίτλο του μοιάζει με το Xenon, του οποίου θεωρείται διάδοχος.

Το Xenon II, λοιπόν, είναι ένα top-to-bottom scrolling shoot 'em up. Τα σκηνικά είναι διαστημικά, και οι εχθροί που εμφανίζονται είναι διαφόρων ειδών: Από τα συνηθισμένα διαστημόπλοια που έρχονται από όλες τις κατευθύνσεις, μέχρι τα όντα που μοιάζουν με σκουλήκια, και είναι εξαιρετικά επικίνδυνα. Υπάρχουν ακόμη τα κλασικά κανόνια στους τοίχους, και οι κακοί που φρουρούν την έξοδο για το επόμενο level.

Νέο στοιχείο είναι τα μαγαζιά στα οποία μπορείτε να μπείτε για να εξοπλίσετε το σκάφος σας. Χρήματα για τις αγορές σας μαζεύετε σκοτώνοντας εξωγήινους, ή πουλώντας εξαρτήματα του σκάφους σας. Φυσικά, αν ξαναχρειαστείτε τα εξαρτήματα αυτά, θα τα αγοράσετε ακριβότερα απ' ό,τι τα πουλήσατε.

Ο ήχος του παιχνιδιού αξίζει ιδιαίτερη μνεία, αφού έχει γραφεί με τη συνεργασία των "Bomb the Bass", και είναι εντυπωσιακός. Το ίδιο εντυπωσιακή είναι και η εισαγωγή του παιχνιδιού, που περιέχει ήχους από γνωστό funk κομμάτι. Πάντως, δεν πρόκειται να σας ενοχλήσει, ακόμη κι αν δεν είστε φίλος αυτού του είδους μουσικής. Φυσικά, υπάρχουν και αρκετά ηχητικά εφέ.

Τα γραφικά είναι κι αυτά πολύ καλά, τα sprites είναι συνήθως μικρά, αλλά με καλό anima-





tion, και το scrolling ομαλότατο. Το gameplay (απαλλαγμένο από αποφάσεις του τύπου «πότε να αλλάξω σκάφος;», που εμφανιζόταν στο



Xenon) είναι πολύ εθιστικό, και η δυσκολία του παιχνιδιού κινείται στα σωστά επίπεδα. Ένα εξαιρετικό shoot 'em up.

Cabal

Μια από τις πιο επικίνδυνες αποστολές καλείστε να αναλάβετε στο παιχνίδι αυτό της Ocean, που είναι conversion από το ομώνυμο coin-op της TAD Corporation. Συγκεκριμένα, πρέπει να περάσετε μέσα από 20 πίστες, γεμάτες εχθρικούς στρατιώτες, κανόνια, άρματα μάχης, ελικόπτερα και αεροπλάνα, ανατινάζοντας όλα τα προαναφερθέντα - πράγμα καθόλου εύκολο.

Σύντροφός σας, το πιστό σας αυτόματο (με απεριόριστο απόθεμα από σφαίρες) και μερικές χειροβομβίδες, με τις οποίες μπορείτε να εξουδετερώσετε μεγάλες ομάδες εχθρών, καθώς και τα εχθρικά άρματα μάχης. Μερικοί εχθροί, πεθαίνοντας, θα σας προμηθεύσουν με έξτρα



χειροβομβίδες ή πιο δυνατό όπλο. Τα όπλα που παίρνετε, είναι ένα μπαζούκας ή ένα πιο ταχύβολο αυτόματο, και είναι - αν και χρονικά περιορισμένα - εξαιρετικά χρήσιμα. Στο τέλος κάθε level, υπάρχει ο γνώριμός σας τεράστιος κακός, που κρατάει το κλειδί του επόμενου level. Κάθε πίστα τελειώνει όταν σκοτώσετε αρκετούς εχθρούς και διαλύσετε αρκετά background graphics.

Σημαντικό «πλην» σε κάποιες versions, σε σύγκριση με το coin-op, είναι η απουσία του two-player game, αλλά, παρά το μειονέκτημα αυτό, το gameplay είναι πολύ καλό. Στα ίδια επίπεδα είναι και τα γραφικά, ενώ ο ήχος θα μπορούσε να ήταν καλύτερος.

Operation Thunderbolt

Ελάχιστοι θα περίμεναν ότι η Ocean είχε τη δυνατότητα να βελτιώσει το Operation Wolf. Η εταιρία όμως τα κατάφερε με το Operation Thunderbold, με κάποια βοήθεια, βέβαια, από την Taito, η οποία είναι η «μητέρα» του ομώνυμου coin-op.

Το Operation Thunderbolt είναι το Operation Wolf με 3D levels, two player option, περισσότερα επίπεδα και περισσότερα extras για να



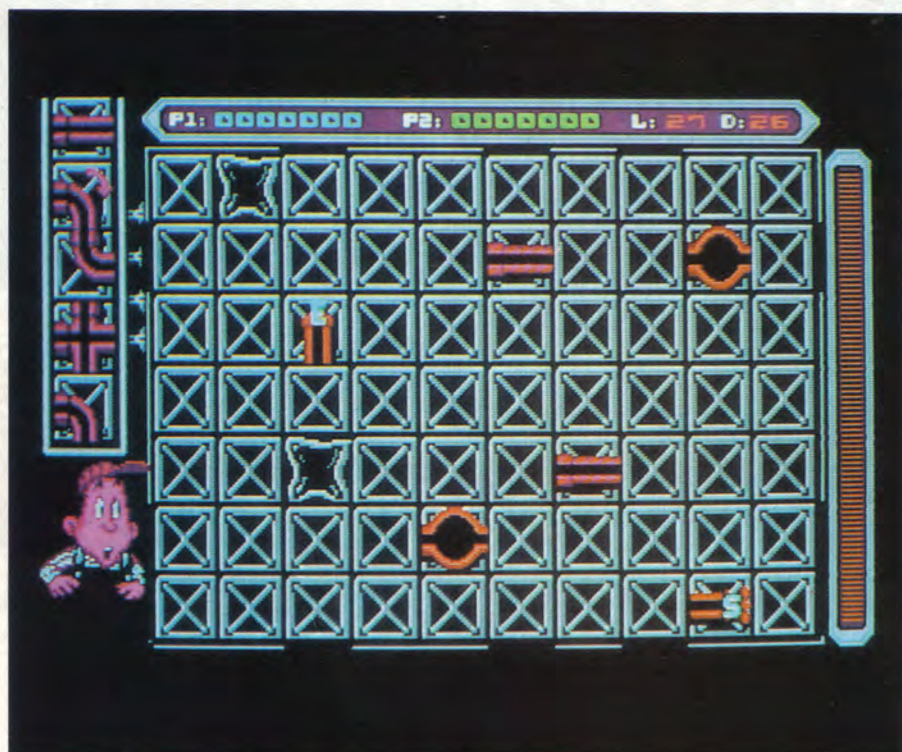
μαζέψετε. Βλέπετε την οθόνη σε προοπτική πρώτου προσώπου, και απέναντί σας εμφανίζονται εχθρικοί στρατιώτες, τζιπ, ελικόπτερα, αεροπλάνα, κτίρια και διάφορα άλλα. Από τον ουρανό πέφτουν bonus icons, τα οποία μπορείτε να πυροβολήσετε, και να έχετε σημαντικά οφέλη. Το two player option είναι πολύ ενδιαφέρον, αφού σας δίνει τη δυνατότητα να καθαρίζετε πιο εύκολα την πίστα, αλλά παράλληλα δημιουργεί ανταγωνισμό για τα bonus.

Το παιχνίδι διαθέτει πολύ μεγάλα sprites, που εμφανίζονται στην οθόνη σε μεγάλους αριθμούς, χωρίς αυτό να επηρεάζει την ταχύτητα του παιχνιδιού. Ο ήχος θα έπρεπε να είναι κάπως καλύτερος, και το gameplay κάπως πιο εύκολο, αν και το two player option και τα credits σας επιτρέπουν να φτάσετε πιο πέρα από το πρώτο επίπεδο. Ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή οποιουδήποτε αγαπά τα shoot 'em ups.

TA 13 SHOOT 'EM UPS ME MIA MATIA

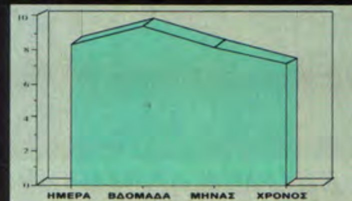
Τίτλος	Γραφικά	Animation	Sprites	Ήχος	Ευκολία Χειρισμού	Playability	Γενικά
Uridium	7	8	8	7	8	7	7
Green Berret	8	8	8	7	8	8	8
Space Harrier	8	6	7	6	7	8	7
Nemesis	7	7	7	6	8	7	7
Exolon	8	8	8	7	8	8	8
Flying Shark	9	8	8	7	8	8	8
Cybernoid II	9	8	8	6	7	8	8
R-Type	9	9	9	8	9	8	9
Thunderblade	9	8	8	6	7	7	7
Silkworm	10	9	9	10	8	9	9
Xenon II	9	9	8	10	9	9	9
Cabal	9	9	8	7	9	9	9
Operation Thunderbolt	10	9	10	8	9	8	9

Σημ. Η βαθμολογία είναι με άριστα το 10



PIPEMANIA

ΕΙΔΟΣ	PUZZLE GAME
Η/Υ	ZX, CPC, CBM, ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	EMPIRE
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWARE



Το παιχνίδι σίγουρα παρουσιάζει διαρκώς αυξανόμενο ενδιαφέρον. Σ' αυτό βοηθούν τα νέα bonus που ανακαλύπτει κανείς στις επόμενες πίστες. Κι επειδή με την πρώτη ματιά φαίνεται απλό, διαρκώς προσπαθείς να φτάσεις ψηλότερα. Η καλά μελετημένη επιλογή των δύο παικτών το βοηθά να σας κρατήσει το ενδιαφέρον για αρκετό καιρό, αφού, εκτός απ' την προσωπική κόντρα, είναι και αρκετά διασκεδαστικό.

Το είδος του παιχνιδιού δεν αφήνει και πολλά περιθώρια δημιουργίας τρομερών γραφικών. Πάντως, κυμαίνονται σε αρκετά καλό επίπεδο.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Υπήρχαν σίγουρα δυνατότητες για κάτι καλύτερο.

ΗΧΟΣ 70%

Οταν αρχίσουν να κουράζονται τα μάτια σας απ' το monitor, θα με θυμηθείτε...

GAMEPLAY 92%

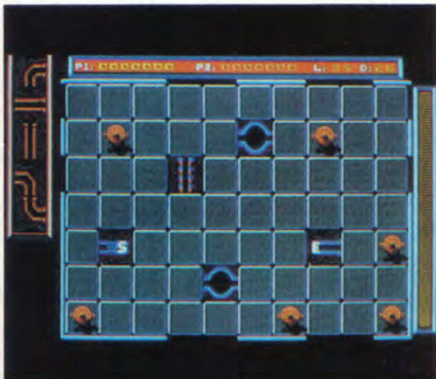
Οι πολλές επιλογές, το έξυπνο στήσιμο του σεναρίου, τα bonus και η επιλογή των δύο παικτών δημιουργούν σίγουρα θετικές εντυπώσεις.

ΓΕΝΙΚΑ 92%

ΔΕΝ ξέρω πόσοι από εσάς έχουν ασχοληθεί μ' ένα μάθημα που ονομάζεται "Μηχανική Ρευστών". Για μένα πάντως, ήταν ένα από τα πιο συμπαθή θέματα. Ωστόσο, οφείλω να ομολογήσω ότι με το Pipemania τα πράγματα δεν ήταν και τόσο απλά.

Ένα παιχνίδι για... υδραυλικούς και όχι μόνο.

Αν και το να συνδέσεις μερικούς σωλήνες για να περάσει κάποιο υγρό μέσα τους φαίνεται αρκετά απλό, όταν έχεις αντίπαλο το χρόνο, τα πράγματα δυσκολεύουν αρκετά. Τα κομμάτια που έχετε στη διάθεσή σας είναι αριστερές και δεξιές γωνίες, σταυροί και ευθείες σε οριζόντια ή κατακόρυφη διάταξη. Πρέπει λοιπόν να συναρμολογήσετε ένα σωλήνα με όσο το δυνατό μεγαλύτερο μήκος. Σίγουρα με την πρώτη ματιά το πράγμα φαίνεται αρκετά απλό. Μπορώ όμως να σας διαβεβαιώσω ότι... τα φαινόμενα απατούν. Κι αυτό επειδή το κάθε κομμάτι που έχετε στη διάθεσή σας ανά πάσα στιγμή επιλέγεται απ' το πρόγραμμα, χωρίς να έχετε τη δυνατότητα να το αλλάξετε. Στην αριστερή πλευρά της οθόνης σας μπορείτε να δείτε μέχρι και τέσσερα κομμάτια με τη σειρά που ακολουθούν, ώστε να μπορέσετε να υπολογίσετε τα επόμενα βήματα. Αν παρ' όλα αυτά τοποθετήσετε ένα κομμάτι σε λάθος θέση, έχετε τη δυνατότητα να το αλλάξετε, ανατινάζοντάς το. Προσέξτε όμως, γιατί αυτό θα σας κοστίσει 50 βαθμούς!



Στην αρχή κάθε γύρου έχετε στη διάθεσή σας μερικά δευτερόλεπτα καιρό, ώστε να ετοιμάσετε τα πρώτα τμήματα του σωλήνα πριν ν' αρχίσει η ροή του υγρού. Οσο πιο γρήγορα κινηθείτε σ' αυτό το στάδιο, τόσο μεγαλύτερο πλεονέκτημα αποκτάτε για τη συνέχεια του γύρου. Για να περάσετε στον επόμενο γύρο, πρέπει να τοποθετήσετε μεγάλον αριθμό τμημάτων της σωληνώσεως. Προσοχή όμως, όχι άσκοπα. Θα πρέπει το ρευστό να περνά μέσα από κάθε τμήμα, αλλιώς χρεώνεστε 100 βαθμούς για κάθε αχρησιμοποίητο κομμάτι (συμφέρει τελικά να το ανατινάξετε). Σε μερικές πίστες μπορεί να συναντήσετε παγίδες, μα και έξτρα bonus. Κάθε τέσσερις πίστες, σας δίνεται ένα password που μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε μόλις χάσετε, για να συνεχίσετε από

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Το παιχνίδι είναι δύσκολο στο ξεκίνημα, και θα έπρεπε το password να εμφανιζόταν στην τρίτη πίστα, ώστε να μπορεί να συνεχίσει κανείς χωρίς να εκνευρίζεται.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Είχα πράγματι αρκετόν καιρό να δω ένα απολαυστικό puzzle game σαν αυτό. Και μπορώ να πω ότι το διασκέδασα αρκετά. Ο συνδυασμός της παρατηρητικότητας και της ψυχραιμίας είναι δύσκολο να επιτευχθεί, πρέπει όμως να προσπαθήσετε για να φτάσετε στο ποθητό αποτέλεσμα. Είναι πράγματι ένα παιχνίδι που δύσκολα θα βαρεθείτε.

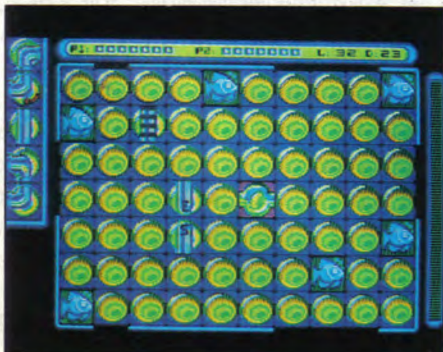
Κ. Βασιλάκης

εκείνο το σημείο. Υπάρχουν επίσης πίστες - bonus, που θυμίζουν αρκετά το Tetris. Σ' αυτές πρέπει να μαζεύετε τα κομμάτια που πέφτουν, δημιουργώντας ένα σωλήνα όσο το δυνατόν μακρύτερο. Ενδιαφέρον παρουσιάζει και το Export level, όπου έχετε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο σετ σωληνώσεων.

Το πόσο γρήγορα παθιάζεσαι μ' αυτό το παιχνίδι, είναι πράγματι απορίας άξιον. Αλλωστε, δεν είχα δει - μετά από το κλασικό πια Tetris - κανένα άλλο Puzzle Game, που να παρουσιάζει ενδιαφέρον. Το πιο περίεργο βέβαια είναι ότι στο τέλος κάθε γύρου απορείς με τον εαυτό σου που τα πήγε άσχημα, και είσαι διαρκώς σίγουρος ότι στον επόμενο γύρο θα τα καταφέρεις καλύτερα.

Θετικό σημείο του παιχνιδιού είναι, επίσης, ότι περνώντας διαρκώς σε επόμενους γύρους, ανανεώνεται και το ενδιαφέρον των παικτών, αφού εμφανίζονται bonus levels, extra bonus στις πίστες, και extra-time. Επίσης, το password κάνει μεγάλο καλό στα νεύρα σας, αργεί όμως αρκετά να εμφανιστεί (στον 4 γύρο). Τέλος, η επιλογή two-players θα σας κάνει να γελάσετε, μα και να νευριάσετε πολύ με τον αντίπαλό σας. (Το είδαμε σε Atari)

● Δ. Παυλής

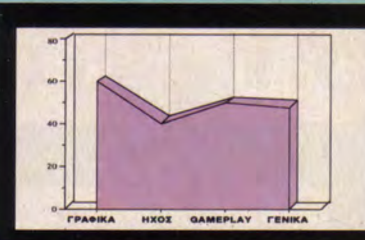


CRAZY CARS

ΕΙΔΟΣ	ΑΓΩΝΕΣ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΩΝ
Η/Υ	ZX, CPC, CBM
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TITUS
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWAVE

ΟΠΩΣ υπονοεί και το όνομα, παίρνετε μέρος στον πιο τρελό αγώνα αυτοκινήτων που έγινε ποτέ. Η διαδρομή χωρίζεται σε 3 στάδια, όλα στο έδαφος των Ηνωμένων Πολιτειών: Στην Αριζόνα, τη Φλόριδα και τη NASA (! !). Ξεκινάτε τον αγώνα με μια Porsche 911 Turbo. Αν καταφέρετε να τελειώσετε κάθε στάδιο πριν το χρονόμετρο μηδενιστεί, τότε κερδίζετε ένα ποσό χρημάτων σε μια Ελβετική Τράπεζα, και αποκτάτε ένα ταχύτερο αυτοκίνητο. Η κάθε διαδρομή έχει απότομες στροφές και - απ' ό,τι φαίνεται - πολλές λακούβες, διότι το αυτοκίνητό σας αναπηδά κάθε τόσο. Η κίνηση στους δρόμους είναι σχεδόν ανύπαρκτη, και μόνο που και που κάποιος ξενύχτης οδηγός σας κλείνει το δρόμο. Μεγάλη ποικιλία δηλαδή...

● ΤΟΥ ΘΕΟΔΩΡΟΥ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑ



Τίποτα το ιδιαίτερο. Ξέραμε ότι η Αμερική διαθέτει τεράστιους αυτοκινητόδρομους, όπου πιο συχνά συναντά διαφήμιση της Coca Cola, παρά αυτοκίνητο, αλλά εδώ το κακό παράγινε. Τα αυτοκίνητα έχουν πολύ λίγα frames κίνησης, και η όλη διαδρομή είναι μουντή και μονότονη.

ΓΡΑΦΙΚΑ 60%

Εκτός από ένα εκνευριστικό μούγκρισμα της μηχανής, μην ονειρεύεστε πως διαθέτετε στο αυτοκίνητό σας ραδιοκασετόφωνο!

ΗΧΟΣ 40%

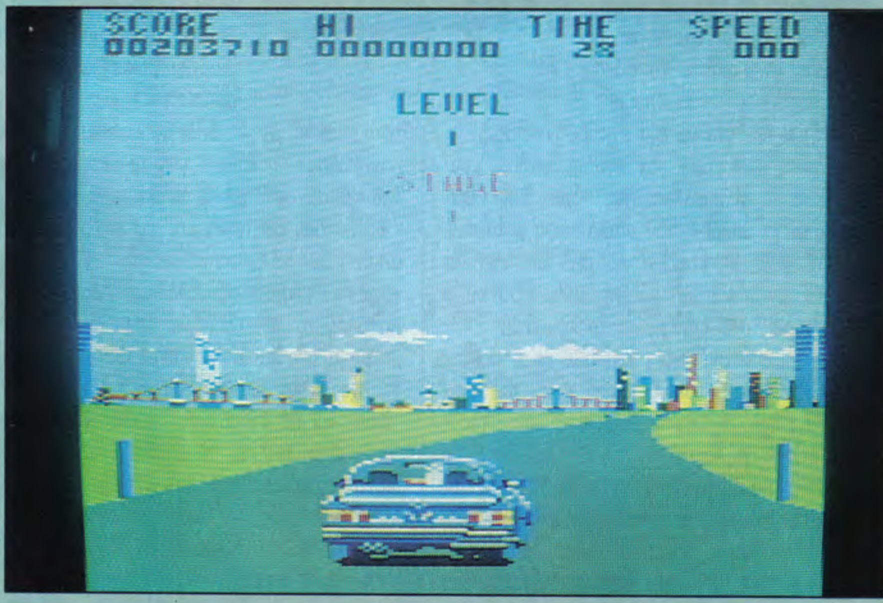
Είναι μάλλον εύκολο παιχνίδι, και θεωρήστε το περισσότερο σαν προπόνηση για κάποιο πιο σοβαρό αγώνα αυτοκινήτων.

GAMEPLAY 50%

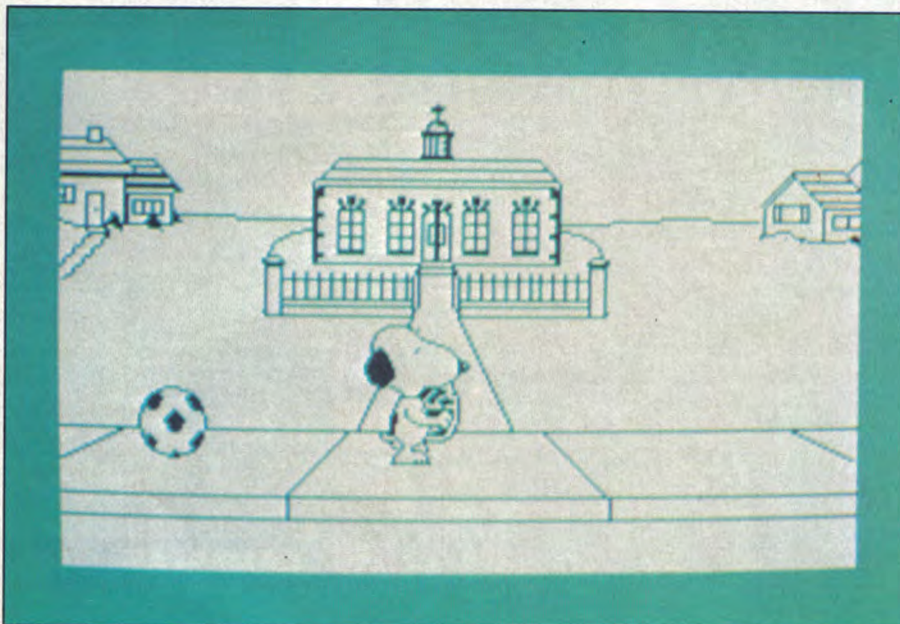
Παρόλο που είναι σε budget έκδοση, σημαντικά φθηνότερο από ό,τι όταν πρωτοκυκλοφόρησε, το Crazy Cars πέφτει κάτω από το μέσο όρο. Απογοητευτικό, για μια εταιρία όπως η Titus.

ΓΕΝΙΚΑ 48%





SNOOPY AND THE PEANUTS



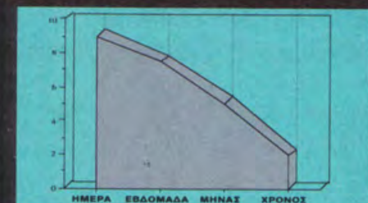
Ο συμπαθής και πνευματώδης σκύλος σε computer game.

ΕΝΑ από τα πιο δημοφιλή κόμικς μεταφέρθηκε στους υπολογιστές. Τώρα πλέον, εκτός από τα μπλουζάκια, τα μπρελόκ και τα αυτοκόλλητα, έχετε την ευκαιρία να βλέπετε τη φάτσα του Snoopy, του Charlie Brown και των υπόλοιπων στις οθόνες σας.

Ο Linus έχει χάσει την αγαπημένη του κουβέρτα και η ανασφάλεια που νιώθει δεν περιγράφεται. Ο Snoopy, τον οποίο εσείς μετακινείτε από αυλή σε κουζίνα και από αποθήκη σε σαλόνι, αναλαμβάνει να τη βρει, προτού ο Linus πάρει το δρόμο για το τρελοκομείο!

Ο χώρος στον οποίο κινείσθε είναι αρκετά μεγάλος, δηλαδή ολόκληρη η γειτονιά όπου ζουν ο Linus, ο Charlie Brown, η Lucy και η υπόλοιπη τρελοπαρέα των Peanuts. Το gameplay βασίζεται πολύ στό σκεπτικό "πάρε το αντικείμενο Χ και πήγαινέ το στην τοποθεσία Υ". Δυστυχώς όμως, ο Snoopy μπορεί να μεταφέρει ένα μόνο αντικείμενο τη φορά, δεν έχει βλέπετε τσέπες διότι είναι σκύλος. Είναι όμως εκνευριστικό να επιστρέφεις δέκα οθόνες πίσω με ένα αντικείμενο, μόνο και μόνο για να ξανακάνεις την ίδια διαδρομή, κουβαλώντας ένα άλλο. Αν προσθέσουμε και το γεγονός ότι ο Snoopy κινείται αργά σαν υπνοβάτης - η κίνηση γίνεται ακόμα πιο αργή όταν υπάρχουν πολλά αντικείμενα στην οθόνη - θα λέγαμε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι που απαιτεί πολλά ξενύχτια για την επίλυση συγκεκριμένων μικροσπαζοκεφαλιών. Αρκετά από τα προβλήματα είναι εύκολα: Οταν συνάντησα το βάτραχο στη λιμνούλα, κατάλαβα ότι δεν θα είχα ένα ακόμη πλούσιο γεύμα - μετά τη σκυλοτροφή και τις καραμέλες - αλλά ένα βατραχάκι στη γυάλα. Μαζί με τη μπάλα (επτά οθόνες πίσω) τα χρησιμοποίησα για να περάσω στην άλλη όχθη. Ομως, σε ποια ντουλάπα υπάρχει η ομπρέλα για να αποφύγω το συννεφάκι και να μη γίνω μούσκεμα;

ΕΙΔΟΣ	ARCADE ADVENTURE
Η/Υ	ZX, CPC, CBM, ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	THE EDGE
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Θα σας προσελκύσει αμέσως, και θα χρειαστείτε αρκετό χρόνο για να λύσετε όλα τα προβλήματα. Το γεγονός ότι η κουβέρτα έχει δυο πιθανές κρυψώνες - αυτό δήλωσε η εταιρία - θα σας κρατήσει τουλάχιστον για ένα μήνα με το joystick στο χέρι. Μακρόχρονα, θα μπορείτε να ελπίζετε σε ένα Snoopy νουμερο 2.

Η ατμόσφαιρα των κόμικς είναι έκδηλη και αποτελεί ευχάριστη έκπληξη. Μαζί με το Garfield, η THE EDGE συνεχίζει να παρουσιάζει παιχνίδια όπου οι ήρωες αναγνωρίζονται και αγαπιούνται αμέσως. Το animation είναι πολύ καλό, αν και αργό.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Δεν περίμενα περισσότερα από ένα χαρούμενο σκοπό στο menu επιλογών, καθώς και ζουμερά ηχητικά εφέ κατά τη μετακίνηση αντικειμένων και κινήσεων.

ΗΧΟΣ 60%

Αργό μεν, ενδιαφέρον δε. Αν συνηθίσετε τη συχνή μετακίνηση μπρος - πίσω, και συγχωρήσετε κάποια στατικά από πλευράς ενεργειών σημεία, η ατμόσφαιρα συμβάλλει πολύ στην πρόκληση για αναζήτηση της χαμένης κουβέρτας.

GAMEPLAY 70%

Αξίζει τον κόπο να το δείτε και να ασχοληθείτε μαζί του - δεν θα σας ελκύσει απλά το γνωστό όνομα.

ΓΕΝΙΚΑ 69%

Τα γραφικά του παιχνιδιού, αν και ασπρόμαυρα, έχουν πολύ καλό animation. Αυτή εξάλλου η αντίθεση άσπρου / μαύρου μεταφέρει αυτούσια την ατμόσφαιρα των κόμικς του Schultz.

Για έναν φανατικό των shoot 'em ups, όπως είμαι εγώ, το Snoopy ήταν ένα ευχάριστο διάλειμμα. Απασχολεί τον παίκτη αρκετά, και όλα τα προβλήματα είναι λογικά, αν και όχι τόσο εύκολα. Πιστεύω πως ένας φανατικός των arcade - adventures θα το εκτιμήσει πολύ περισσότερο.

● Θ. ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

RETROGRADE



ΕΙΔΟΣ	SHOOT'EM UP
Η/Υ	C64
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	THALAMUS
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWARE



Οπως και όλα τα shoot 'em ups, δεν εχει μεγάλη διάρκεια στο χρόνο. Θα σας ενοχλησει η έλλειψη του continue.



Πολύ καλοσχεδιασμένοι εξωγηινοι, πολυάριθμα sprites, "motherships" σχεδιασμένα με λεπτομέρεια και, προπαντός, πολλά πολλά όπλα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 92%



Δεν υπάρχει ένα μουσικό κομμάτι αλλά πολλα, το καθένα σε διαφορετικό level, και όσο για τις δυσκολες περιπτώσεις, υπάρχει πάντα ένα "δυνατο" soundrack για να ανεβάζει την αδρεναλίνη σας.

ΗΧΟΣ 92%



Οταν αρχίσουν να κουράζονται τα ματια σας απ' το monitor, θα με θυμηθείτε...

GAMEPLAY 95%



Οι πολλές επιλογές, το έξυπνο στήσιμο του σεναρίου, τα bonus και η επιλογή των δυο παικτών δημιουργούν σίγουρα θετικές εντυπώσεις.

ΓΕΝΙΚΑ 93%

ΥΠΑΡΧΕΙ μια θεωρία που λέει ότι οι πολιτισμένες φυλές είναι κατά κανόνα ειρηνικές. Μεγάλο λάθος. Στην πραγματικότητα συμβαίνει ακριβώς το αντίθετο. Κλασικό παράδειγμα ο πλανήτης που βρίσκεστε, ένας κόσμος που πασχίζει να σταθεί ελεύθερος, ενάντια στη θέληση των 7 δικτατόρων των γειτονικών κόσμων, που παλεύουν για την κυριαρχία του γαλαξία. Καλείστε να προσφέρετε εθελοντικά (στο κάτω κάτω, εσείς θέλατε να φορτώσετε το παιχνίδι) τις υπηρεσίες σας, στρατευμένος στα συμμαχικά στρατεύματα των ανταρτών, και κλεισμένος σε μια άβολη διαστημική στολή, όπου, μαζί με όλα τα άλλα, σας στενεύουν και οι μπότες. Κάθε διαστημικός σταθμός διοικείται από κέντρα ελέγχου στο υπέδαφός του. Για να φτάσετε εκεί, θα πρέπει να βουτήξετε έναν πλανητικό καταστροφέα από τους εξωγήινους που κυκλοφορούν στην επιφάνεια, και να τον ανταλλάξετε στο κεντρικό κατάστημα της περιοχής, που αποτελεί συγχρόνως και κέντρο της αντίστασης. Ομως, θα χρειαστείτε αρκετό ρευστό, που μπορείτε να αποκτήσετε μόνο από τους κρυστάλλους που αφήνουν πίσω τους τα κατεστραμμένα σκάφη, και οι οποίοι μετατρέπονται εύκολα σε ντόπιο συνάλλαγμα.

Ένα απαιτητικό Shoot'em-up

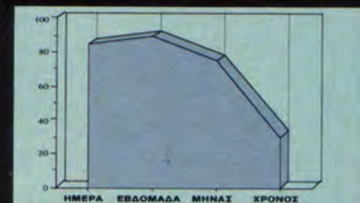
Στο σημείο αυτό, το παιχνίδι μετατρέπεται σε shoot 'em up κατακόρυφου scrolling. Αφού φτάσετε στα "υπόγεια" του πλανήτη, μένετε μόνοι μπροστά στο τελευταίο τεχνολογικό τέρας. Νικήστε το, και ο πλανήτης είναι δικός σας. Βέβαια, για να ελπίζετε να βγείτε με τη στολή σας άθικτη από τις αναμετρήσεις, θα πρέπει να μην είστε τσιγγούνης. Μπείτε μέσα στο "μαγαζιά" και εφοδιαστείτε με όσο το δυνατόν περισσότερα από τα 12 είδη όπλων που υπάρχουν. Τα όπλα μπορούν να εκτοξεύονται από 16 διαφορετικές κατευθύνσεις γύρω από τον παίκτη, και μπορούν να ανανεωθούν πολλές φορές. Ομως, κι αυτή η εντυπωσιακή δύναμη πυρός δεν είναι αρκετή. Ακόμα περισσότερο, θα πρέπει να φτάσετε στα υψηλότερα επίπεδα, για να απολαύσετε τα καλύτερα όπλα που σας προσφέρει το παιχνίδι.

Ας είναι όμως. Το Retrograde θα μπορούσε άνετα να χαρακτηριστεί σαν το Blood Money του Commodore - όχι μόνο λόγω της ομοιότητας του, όσον αφορά τη συλλογή credits και την αγορά όπλων, όσο και για το γεγονός ότι είναι ένα απολαυστικό shoot 'em up. Βέβαια, υπάρχουν κάποια μειονεκτήματα, όπως για παράδειγμα η "ιεραρχία" των όπλων που ανέφερα, κι ακόμα η έλλειψη ενός continue mode (εάν χάσετε όλες τις ζωές σας, ξεκινάτε από την αρχή του παιχνιδιού). Ομως, τα πλεονεκτήματα είναι πολύ περισσότερα: Θαυμάσια γραφικά, ομαλότατο scrolling, πλούσια συλλογή από όπλα (κι εδώ έχουμε μια πρωτοτυπία: Μπορείτε να πουλήσετε τα όπλα σας, για να προσθέσετε καινούργια), μια θαυμάσια εισαγωγική οθόνη, πολύ ωραία και ποικίλα sprites, "ομαλό" gameplay (ξεκινά εύκολα, και δυσκολεύει προοδευτικά) και "ποσότητα" στο παιχνίδι (7 ολόκληρα levels, πολλοί εξωγήινοι και εντυπωσιακά τέρατα στο τέλος κάθε πίστας). Πρόκειται για ένα από τα σπάνια εκείνα παιχνίδια, που ξεχωρίζουν στη βιβλιοθήκη software του Commodore στις μέρες μας, τα οποία αποδεικνύουν ότι το μηχάνημα είναι μια δυνατή παιχνιδομηχανή. Το τελικό μου συμπέρασμα: Μια πολύ καλή αρχή για την Thalamus στη δεκαετία του '90.

● **Του Γ. Κυπαρίσση**



ΕΙΔΟΣ	POLE PLAYING
Η/Υ	ATARI ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	STARBYTE SOFTWARE
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWAVE



Στα παιχνίδια αυτά, το ενδιαφέρον αρχίζει όταν τα μάθετε. Από κει και πέρα, όσο καλύτερα είναι, τόσο περισσότερο διαρκούν.

Ενα από τα "δυνατά" σημεία του παιχνιδιού. Εδώ έχει πέσει Deluxe Paint III και πολύ δουλειά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 93%

Μονότονος και χωρίς φαντασία, δεν νομίζω ότι θα τον ακούτε για πολύ...

ΗΧΟΣ 80%

Υπάρχουν πολλά πράγματα που μπορείτε να κάνετε.

GAMEPLAY 92%

Ενα καλό "σε γενικές γραμμές" game.

ΓΕΝΙΚΑ 87%

RINGS OF MEDUSA

ΚΑΠΟΤΕ άποτε, σε ένα μακρινό, πολύ μακρινό πλανήτη... (κάπου το έχω ξανακούσει αυτό).

Αν νομίζετε ότι έχετε γεννηθεί στη γη είστε πολύ γελασμένοι. Πατρίδα σας είναι ο μακρινός αυτός πλανήτης, στον οποίο ακόμα κυριαρχούν οι ιππότες και οι δούκισσες. Είστε γιος ενός βασιλιά - τίτλος που, ενώ στην πραγματικότητα σας αποφέρει πολλά πλεονεκτήματα, στο computer game είναι σχεδόν πάντα αφορμή για προβλήματα. Ενώ λοιπόν η ζωή κυλούσε μέχρι τώρα πολύ ήσυχα στο βασίλειό σας, η κατάσταση έχει αρχίσει ν' αλλάζει. Μια διαβολική δύναμη ελέγχει όλο και περισσότερους κατοίκους. Αρχίζουν επαναστάσεις κι εμφύλιοι πόλεμοι; και το άλλοτε ενωμένο και δυνατό βασίλειο χωρίζεται. Την πιο κρίσιμη στιγμή μαθαίνετε ότι αποκλειστικός υπεύθυνος για όλα αυτά είναι η θεά Μέδουσα, που προσπαθεί να θέσει το βασίλειό σας υπό την εξουσία της και να το μετατρέψει σε "παράρτημα" του κάτω κόσμου.

Ταξίδια από μέρος σε μέρος και αναζήτηση χρημάτων και όπλων. Το νόημα της ζωής δηλαδή.

Νομίζω ότι τώρα πια έχετε όλες τις προϋποθέσεις που χρειάζονται για να μπείτε δυναμικά στο παιχνίδι.

Σκοπός του παίκτη είναι να αναχαιτίσει την αυξανόμενη δύναμη της Μέδουσας σε αυτό το role playing adventure. Επιπρόσθετος στόχος είναι η ένωση του βασιλείου. Ο τρόπος που θα τα καταφέρετε όλα αυτά δεν είναι και τόσο εύκολος, δεδομένου ότι ο αντίπαλός σας είναι θεός και δεν μπορείτε να τον βρείτε πουθενά στο χάρτη. Το μόνο που σας μένει λοιπόν να κάνετε, είναι να τον καλέσετε με μια ειδική τελετή, όταν θα έχετε βρει τα 5 δαχτυλίδια της Μέδουσας. Τότε, και μόνο τότε, μπορείτε να την προκαλέσετε σε ανοιχτή μονομαχία. Ομως, για να το κατορθώσετε αυτό, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε σοφά τις λιγοστές πηγές πλούτου που σας έχουν απομείνει για να εξοπλίσετε στρατό, πράγμα που δεν θα σας αποφέρει και πολλά πράγματα, εάν πρώτα δεν:

- Εμπορευτείτε κάτι με κάποιον (το τι θα είναι αυτό εξαρτάται από το τι θα βρουν οι σύντροφοί σας στη χώρα)
- Επιτεθείτε σε καραβάνια
- Κυριέψετε πόλεις και πάρετε λάφυρα
- Ψάξετε για υλικά στη γη, τα επεξεργαστείτε και τα εμπορευθείτε
- Βρείτε θησαυρούς
- Ποντάρετε στο καζίνο (!!).

Για να τα κάνετε όλα αυτά, θα χρειαστεί να επισκεφτείτε πολλές και διαφορετικές τοποθεσίες. Η πόλη, το λιμάνι, το πάρκο, η τράπεζα,



ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού κυριαρχείται από στατικές εικόνες. Το animation αποφεύγεται συστηματικά. Γιατί;

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το Rings of Medusa είναι ένα καλό adventure από άποψη τεχνικής, αλλά κατά τ' άλλα δεν μου φαίνεται παρά ένα συνηθισμένο adventure. Η υπόθεσή του θυμίζει έντονα πολλά άλλα παιχνίδια, από τα οποία έχει "δανειστεί" στοιχεία, όπως το Joan of Arc, το Defender of the Crown ή το Bard's Tale. Περισσότερη πρωτοτυπία δεν θα έβλαπτε...

Δ. Ασημακόπουλος

ο ναός, οι στάβλοι, το πανδοχείο, είναι σημεία που απαιτούν διαφορετικό τρόπο αντιμετώπισης από τον παίκτη και παίζουν αποφασιστικό ρόλο στην επιτυχία της αποστολής σας. Επίσης, τα εμπορεύματά σας και τα διάφορα αγαθά είναι πολλά, και χρειάζεται ένα σύνθετο σύστημα από inventories και icons για να σας ενημερώνει. Ετσι, το κάτω τμήμα της οθόνης είναι γεμάτο icons και πίνακες, που σιγά σιγά γεμίζουν πληροφορίες.

Με την πρώτη ματιά, θα έλεγε κανείς ότι είναι ένα βασανιστικά σύνθετο παιχνίδι, αλλά δεν θα είχε δίκιο. Το Rings of Medusa είναι απλά ένα πολύ καλό role playing adventure, και συνδυάζει τις καλύτερες στιγμές από άλλα παρόμοια παιχνίδια. Ο έξυπνος συνδυασμός παραθύρων και icons δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να έχει τις πληροφορίες που χρειάζονται την κατάλληλη στιγμή, ενώ για τα γραφικά δεν έχουμε κανένα απολύτως παράπονο. Αν σας αρέσουν τα παιχνίδια του είδους, τότε είναι αυτή την εποχή η πιο ενδιαφέρουσα πρόταση.

•Του Γ. Κυπαρίσση



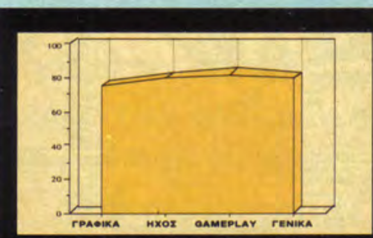
INTERNATIONAL KARATE PLUS

ΕΙΔΟΣ	BEAT 'EM UP
Η/Υ	ZX, CPC, CBM
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SYSTEM THREE
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWAVE

Η System Three, μετά το πολύ πετυχημένο INTERNATIONAL KARATE, κυκλοφόρησε την έκδοση "PLUS". Εκτός της μεγάλης ποικιλίας κινήσεων (17 συνολικά), η πρωτοτυπία οφείλεται στην ταυτόχρονη ύπαρξη 3 αντιπάλων στην οθόνη. Ετσι, αν επιλέξετε το one-player mode, έχετε να αντιμετωπίσετε δύο καλοθρεμμένους γνώστες του καράτε. Ευτυχώς, η ποικιλία των κινήσεων σας βοηθά στο να τους κατατροπώσετε χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Επόμενο είναι τα γραφικά να είναι πολύ προσεγμένα, ενώ στο background βρίσκεται ένα υπέροχο ηλιοβασίλεμα πάνω απ' τη λίμνη (ιδανικό μέρος για πικ-νικ).

Από τους δύο αντιπάλους σας, ο ένας είναι πιο ζόρικος, ενώ χαρακτηριστικό είναι πως και οι δύο αμύνονται με κάποια "νοημοσύνη", χρησιμοποιώντας αντι-λαβές στις λαβές σας.

•ΤΟΥ ΘΕΟΔΩΡΟΥ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑ



Ακριβώς ό,τι απαιτεί το παιχνίδι: Ομαλό animation και πολλά frames κίνησης. Καλό θα ήταν, βέβαια, να υπήρχε περισσότερη ποικιλία στα backgrounds.

ΓΡΑΦΙΚΑ 75%

Ενα ατμοσφαιρικό soundtrck του μετρ του είδους Rob Hubbard, απομίμηση κινέζικης μουσικής με μπόλικα κρουστά, καθώς και ικανοποιητικός αριθμός από ηχητικά εφέ. Ολα αυτά συντελούν στη διαμόρφωση σωστής ατμόσφαιρας.

ΗΧΟΣ 80%

Χωρίς σχόλια. Ή μάλλον, τα καλύτερα σχόλια που θα μπορούσαμε να κάνουμε για ένα παιχνίδι του είδους: BANZAAAAIII!

GAMEPLAY 82%

Πολύ καιρό περιμέναμε ένα τόσο καλό καράτε σε προσιτή τιμή. Μια πολύ καλή επιλογή, για όσους έχουν... αδύναμο πορτοφόλι!

ΓΕΝΙΚΑ 80%







ΕΙΔΟΣ	BEAT'EM UP
Η/Υ	ZX, CPC, CBM, ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TITUS
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Η παρουσια του πανθηρα, που δινει μια πρωτοτυπη πινελια στο παιχνιδι, μπορει να κρατησει για λιγο το ενδιαφερον. Κατα τ' αλλα, το παιχνιδι ειναι εντελως κλασικο, και μαλλον θα το παρατησετε συντομα - αν δεν το εχετε ηδη τελειωσει σε μικροτερο χρονικο διαστημα..

Δεν είναι άσχημα τα γραφικά, θα μπορούσαν όμως να είναι και καλύτερα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 70%

Από τα ικανοποιητικά κομμάτια του προγράμματος.

ΗΧΟΣ 78%

Μη νομίσετε ότι φταίει το joystick σας, αν δεν μπορείτε να δείτε όλες τις κινήσεις στην οθόνη...

GAMEPLAY 74%

Τελικά, έχει πλάκα να σε προστατεύει ένας πάνθηρας, ακόμη κι αν αυτός είναι μαύρος, αλλά συμπεριφέρεται σαν... ροζ!

ΓΕΝΙΚΑ 79%

WILD STREETS

μόλις δύο χρόνια πριν το 2000 στη Νέα Υόρκη. Μια πόλη που τα τελευταία 8 χρόνια άλλαξε δραματικά. Αιτία γι' αυτή την τρομακτική μεταμόρφωση είναι η Μαφία. Τα ερείπια στη μια πλευρά της πόλης προδίδουν το καταστρεπτικό της πέρασμα, ενώ τ' αρχοντικά που υπάρχουν στην άλλη πλευρά φανερώνουν πως τα "μεγάλα κεφάλια" του οργανωμένου εγκλήματος ελέγχουν απόλυτα την κατάσταση. Η κυβέρνηση έχει χάσει πια τον έλεγχο απ' τα χέρια της και τελευταία της ελπίδα είναι η άλλοτε πανίσχυρη CIA. Η πασίγνωστη λοιπόν CIA που κάποτε ήταν σε θέση να ελέγχει ακόμη και κυβερνήσεις, καταβάλλει τώρα την ύστατη προσπάθεια για να γλυτώσει η Νέα Υόρκη από το συνδικάτο των μεγαλεμπόρων ναρκωτικών. Οπως φυσικά καταλαβαίνετε, θα χρειαστεί και η δική σας βοήθεια. Και μάλιστα σε μια αποστολή εξαιρετικά επικίνδυνη. Μετά την απαγωγή του επικεφαλής της CIA, John Steven, καλείται ο James Taylor (δηλ. εσείς), βετεράνος και επίλεκτο στέλεχος της ομάδας κρούσης της CIA, για να τον σώσει.

Η αποστολή ξεκινά όταν κατεβαίνετε από το ελικόπτερο της CIA, εφοδιασμένος με ένα Magnum 357. Εδώ βρίσκεται και η πρωτοτυπία του παιχνιδιού: Οχι φυσικά στο Magnum, μα στο μαύρο πάνθηρα που κατεβαίνει μαζί σας από το ελικόπτερο και είναι κατάλληλα εκπαιδευμένος, ώστε να βοηθήσει την αποστολή σας. Υποθέτω πως καταλαβαίνετε γιατί η TITUS διάλεξε ένα μαύρο πάνθηρα. Εμπνέει περισσότερο φόβο στους αντιπάλους σας, άσχετα αν η συμπεριφορά του θα μπορούσε ίσως να συγκριθεί μ' αυτήν του ροζ πάνθηρα! Κι αυτό γιατί αρκετές φορές σας αφήνει ακάλυπτο, μένοντας στις προηγούμενες πίστες, και αναγκάζοντάς σας να τον περιμένετε. Ακόμη όμως κι όταν είναι δίπλα σας, οι κινήσεις του δεν είναι σίγουρα αντάξιες της ράτσας του.

Το να κυκλοφορείς στο δρόμο δεν είναι τόσο ασφαλές πιά......

Το παιχνίδι έχει 5 επίπεδα, όπου όμως οι κινήσεις είναι πάντα ίδιες. Στο manual του παιχνιδιού εμφανίζεται δυνατότητα για 16 κινήσεις. Στην πράξη βέβαια δύσκολα θα μπορέσετε να τις αξιοποιήσετε όλες, αφού το πρόγραμμα δεν δίνει τη μεγαλύτερη δυνατή ακρίβεια στις κινήσεις αυτές. Και στα πέντε levels οι αντίπαλοι που έχετε να αντιμετωπίσετε είναι παρόμοιοι. Οι περισσότεροι από αυτούς εξοντώνονται με δύο μόνο χτυπήματα. Αν αναρωτιέστε λοιπόν, τι σκοπό εξυπηρετεί το Magnum, όταν μάλιστα οι σφαίρες που διαθέτετε είναι περιορισμένες, την απάντηση θα τη βρείτε στο τέλος κάθε πίστας. Εκεί εμφανίζεται ένας "υπερμεγέθης νέος", που είναι έτοιμος να τσακίσει εσάς και το ζωάκι σας. Σηκώστε λοιπόν το όπλο σας και πυροβολήστε τον τουλάχιστον δύο φορές. Μπορείτε φυσικά και οποιαδήποτε άλλη στιγμή να χρησιμοποιήσετε το όπλο σας, να θυμάστε όμως πάντα ότι οι σφαίρες που έχετε στη διάθεσή σας τελειώνουν γρήγορα, και μέχρι να βρείτε το bonus με τις επόμενες, εκτίθεστε σε μύριους κινδύνους. Προσοχή λοιπόν, και καλή επιτυχία!

• Δ. ΠΑΥΛΗΣ

PIXEL / Software Boutique



•Τώρα μπορείτε κι εσείς να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν από το σπίτι σας.

•Κάθε μήνα, στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε

•Πώς;

Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα

• *Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ*

TV SPORTS BASKETBALL

Το εντυπωσιακότερο basket game που έχετε δει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP150CA	3800	3450

FALCON

Αν πιστεύετε ότι είστε καλός πιλότος, ήρθε η ώρα να το αποδείξετε.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP153CA	3550	3200
Δισκέτα για Atari ST	GP153ST	3550	3200

MEGA MIX

Μια πολύ δυνατή συλλογή: Barbarian II, Dragon Ninja, Real Ghostbusters και Operation Wolf.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P129SC	3000	2700
Κασέτα για Commodore	P129CC	3000	2700
Κασέτα για Amstrad	P129AC	3000	2700

NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που χαλάει κόσμο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P108SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P108AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P108CC	1800	1650
Δισκέτα για Commodore	P120CD	2000	1800



RAINBOW ISLANDS

PIXEL HIT

Ένα φοβερό coin-op conversion παιχνίδι, που δεν πρέπει με κανένα τρόπο να λείψει από τη συλλογή σας.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P141SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P141AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P141CC	1800	1650
Δισκέτα για Commodore	P141CD	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST	P141ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	P141CA	3500	3150

THE UNTOUCHABLES

Μετά την ταινία, ένα συγκλονιστικό game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P118AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P118AD	2400	2150
Δισκέτα για Amiga	P141CA	3500	3150



RICK DANGEROUS

Βρείτε το σωστό δρόμο για να βγείτε από τη δύσκολη θέση. Ενα παιχνίδι με προσωπικότητα.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	DP161SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	DP161CC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	DP161AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	DP161AD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga	DP161CA	3400	3050
Δισκέτα για Atari ST	DP161ST	3400	3050
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	DP161PC5	3400	3050
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	DP161PC3	3400	3050



BATMAN

Ο φοβερός ήρωας των κόμικς, στο νέο game με θέμα παρμένο απ' την τελευταία ταινία.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Commodore	P118CC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P106AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P106AD	2400	2150
Δισκέτα για Commodore	P121CD	2000	1800

CHASE H.Q.

Ένα πολύ καλό coin-op conversion game. Μόνο για παίκτες με πείρα..

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P120SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P120CC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P120AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P120AD	2400	2150
Δισκέτα για Atari ST	P120ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	P120CA	3500	3150





STRYX

Ένα δύσκολο, όσο και ωραίο παιχνίδι.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	DP157CA	3400	3050
Δισκέτα για Atari ST	DP157ST	3400	3050

F-29 RETALIATOR

Το φοβερό flight simulator που τόσο πολύ επαίνεσε ο διεθνής Τύπος.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari	GP155ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP155CA	3500	3150



CODENAME: ICEMAN

Μια φοβερή περιπέτεια μέσα σε ένα υποβρύχιο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP172PC5	8300	7450
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	GP172PC3	8300	7450

MICROPROSE SOCCER

Ενα συμπαθητικό ποδοσφαιράκι για τον υπολογιστή σας.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	DP159SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	DP159CC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	DP159AC	1800	1650
Δισκέτα για Commodore	DP159CD	2600	2350
Δισκέτα για Amstrad	DP159AD	2600	2340
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	DP159PC5	3700	3300
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	DP159PC3	3700	3300

F-15 STRIKE EAGLE

Ενα πολύ δυνατό air combat simulator.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	DP160SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	DP160CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	DP160AD	2600	2350
Δισκέτα για Atari ST	DP160ST	3400	3050
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	DP160PC5	5900	5300
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	DP160PC3	5900	5300

WARHEAD

Το σκληρότερο πολεμικό παιχνίδι που έχετε παίξει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atati ST	GP168ST	5950	5350
Δισκέτα για Amiga	GP168CA	5950	5350

MANHUNTER NEW YORK

Μια αγωνιώδης καταδίωξη σε ένα δυνατό adventure game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	GP175ST	5500	4950

HOTROD

Ενα διασκεδαστικό παιχνίδι με αυτοκίνητα.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP166SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP166AC	1800	1650
Δισκέτα για Commodore	GP166CD	2550	2300
Δισκέτα για Amstrad	GP166AD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP166ST	5950	5350
Δισκέτα για Amiga	GP166CA	5950	5350



OPERATION THUNDERBOLT

Είστε σκληροί κομάντος; Αποδείξτε το!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P121SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P121AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P121CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P121AD	2400	2150
Δισκέτα για Atari	P121ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	P121CA	3500	3150

HERO'S QUEST

Ενα ακόμα adventure από τη Sierra. Γίνετε ήρωες, έστω και για λίγο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP171CA	8300	7450
Δισκέτα για Atari	GP171ST	8300	7450
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP171PC5	8300	7450
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	GP171PC3	8300	7450

TV SPORTS FOOTBALL

Ενα παιχνίδι ράγκμπι από την Cinemaware. Οι φίλοι του είδους θα ενθουσιαστούν.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP165CA	3800	3450



INFESTATION

Ενα παιχνίδι που θα σας αφήσει άφωνους.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	DP158ST	3700	3300
Δισκέτα για Amiga	DP158CA	3600	3300

SNOOPY

Ο Snoopy και η παρέα του σε τρελές περιπέτειες.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP149SC	1800	1600
Κασέτα για Amstrad	GP149AC	1800	1600
Κασέτα για Commodore	GP149CC	1800	1600
Δισκέτα για Amstrad	GP149AD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP149ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP149CA	3500	3150





IT CAME FROM THE DESERT

PIXEL HIT

Το νέο παιχνίδι με την υπογραφή του μαιτρ του είδους, την Cinemaware (τρέχει μόνο με 1 Mbyte RAM).

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP164CA	3800	3450

SPACE QUEST III

Ενα διαστημικό adventure.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP174CA	7600	6850

GOLD RUSH

Οι περιπέτειες των πρωτοπόρων χρυσοθήρων, σε ένα έξοχο adventure με την υπογραφή της Sierra.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP169CA	5500	4950

MR. HELI

Ενα έξοχο μείγμα shoot 'em up και arcade game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	DP162SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	DP162CC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	DP162AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	DP162AD	2600	2350

M1 TANK PLATOON

Ο πρώτος εξομοιωτής οδήγησης τανκ. Μια συναρπαστική εμπειρία.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	DP163PC5	7400	6650
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	DP163PC3	7400	6650



SONIC BOOM

Ενα από τα shoot 'em ups της νέας γενιάς.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP167SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP167AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	GP167CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	GP167AD	2550	2300
Δισκέτα για Commodore	GP167CD	2550	2300
Δισκέτα για Atari	GP167ST	5950	5350
Δισκέτα για Amiga	GP167CA	5950	5350

MANCHESTER UNITED

Κάθεστε στο «τιμόνι» του αγγλικού αυτού club. Θα τα καταφέρετε;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP148SC	1800	1600
Κασέτα για Amstrad	GP148AC	1800	1600
Κασέτα για Commodore	GP148CC	1800	1600
Δισκέτα για Amstrad	GP148AD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP148ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP148CA	3500	3150

JACK NICKLAUS GOLF

Το δημοφιλές σπορ, σε μια πολύ καλή μεταφορά σε computer game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP144SC	2000	1800
Κασέτα για Amstrad	GP144AC	2000	1800
Κασέτα για Commodore	GP144CC	2000	1800
Δισκέτα για Amstrad	GP144AD	3000	2700
Δισκέτα για Atari ST	GP144ST	3550	3200
Δισκέτα για Amiga	GP144CA	3550	3200
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP144PC5	3550	3200
Δισκέτα 3 1/2" για IBM PC	GP144PC3	3550	3200

FALCON MISSION DISK

Νέα σενάρια και δυσκολότερες αποστολές για το Falcon.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP154CA	3550	3200
Δισκέτα για Atari ST	GP154ST	3550	3200

CABAL

Μετά τα arcade rooms, το πολύ καλό αυτό παιχνίδι και στους υπολογιστές.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	P106CA	3500	3150
Κασέτα για Spectrum	P106SC	1800	1650

Player Manager

PLAYER MANAGER

PIXEL HIT

Το καλύτερο football manager game που έχετε παίξει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP147SC	1800	1600
Κασέτα για Amstrad	GP147AC	1800	1600
Κασέτα για Commodore	GP147CC	1800	1600
Δισκέτα για Amstrad	GP147AD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP147ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP147CA	3500	3150

Beach Volley

BEACH VOLLEY

Ένα πολύ καλό volley game. Θα σας συναρπάσει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P119AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P119AD	2400	2150

KINGS QUEST TRIPLE PACK

Η έξοχη τριλογία της Sierra σε πακέτο με τιμή ευκαιρίας.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP173CA	7600	6850

LEISURE SUIT LARRY II

Ο φίλος μας ο Larry σε νέες περιπέτειες. Αυτή τη φορά ψάχνει για τον αληθινό έρωτα.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP170CA	5500	4950
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP170PC5	5500	4950
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	GP170PC3	5500	4950

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	ΔΡΧ.

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής 20 ημέρες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______

ΤΚ ______ ΠΟΛΗ ______ ΤΗΛ ______

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

*Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

•U•P•D•A•T•E•

RAINBOW ISLANDS (AMSTRAD)

Ο Bub και ο Bob φτάνουν και στον 6128, μετά από δύο μήνες παρουσίας στους 16-bit υπολογιστές, έτοιμοι να σώσουν τα νησιά του "Ουράνιου Τόξου" από τους εισβολείς.

Οπως και στις άλλες εκδόσεις το παιχνίδι έχει επτά επίπεδα, καθένα από τα οποία διαθέτει τέσσερις πίστες, και την τελική αναμέτρηση με τον κακό. Πριν φτάσετε στην τελική αναμέτρηση, θα πρέπει να μαζέψετε διαμάντια και των επτά χρωμάτων, αλλιώς δεν θα μπορείτε να τελειώσετε το παιχνίδι. Τα χρώματα των διαμαντιών διαφέρουν λίγο από αυτά των 16-bit εκδόσεων, προφανώς γιατί δεν τα κάλυπτε η παλέτα του Amstrad. Το παιχνίδι είναι σε mode 0, και κατά συνέπεια διαθέτει πολλά χρώματα, αλλά κάπως χαμηλή ανάλυση. Λίγα προβλήματα μπορεί να σας δημιουργήσει το μέγεθος της πίστας, το οποίο είναι κάπως μικρό, και συνεπώς δεν έχετε πολύ καλόν έλεγχο του τι συμβαίνει πάνω και κάτω από το τμήμα που βλέπετε.

Το animation είναι επίσης λίγο απότομο, το scrolling όμως είναι αρκετά καλό. Τα sprites υπάρχουν όλα, λείπουν όμως μερικά έξτρα, όπως ο χάρτης με τα νησιά και τα τεράστια διαμάντια. Ο ήχος είναι πολύ καλός, με μουσική καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και πάρα πολλά εφέ. Το gameplay είναι κι αυτό πολύ καλό, με εξαίρεση το μέγεθος της πίστας, και το ότι σας δίνονται μόνο 3 credits, άρα χάνετε πιο γρήγορα. Πάντως, το Rainbow Islands στον Amstrad αφήνει πολύ καλές εντυπώσεις, και θα πρέπει να υπάρχει στη συλλογή κάθε απαιτητικού gamer.

Γραφικά: 8.8

Ηχος: 9.4

Ευκολία Χειρισμού: 9.4

Γενικά: 9.3

0 • 20 • 40 • 60 • 80 • 100



Στη στήλη αυτή, θα παρουσιάζονται καινούργιες versions παιχνιδιών που έχετε δει παλαιότερα σε reviews του περιοδικού. Ετσι, θα μπορείτε να μάθετε την πραγματική αξία κάποιου παιχνιδιού, για τον υπολογιστή που σας ενδιαφέρει.

ALTERED BEAST (COMMODORE)

Το να σας αναστήσει κανείς, ενώ αναπαύεσθε στην τελευταία σας κατοικία, είναι γενικά καλό. Δύσκολα, όμως, θα μπορούσε να ισχυρισθεί κανείς κάτι τέτοιο για την περίπτωση του ήρωα του Altered Beast. Κι αυτό επειδή ο κύριος που τον ανέστησε, περιμένει σαν αντάλλαγμα τη σωτηρία της κόρης του από τα χέρια των πλασμάτων του κάτω κόσμου, τα οποία την έχουν απαγάγει.

Τα όπλα που διαθέτει ο ήρωάς μας για να τα καταφέρει, είναι οι γροθιές και οι κλωτσιές του. Αρχικά, αυτά είναι ελάχιστα αποτελεσματικά, αλλά μαζεύοντας τις "ψυχές" των βουβαλιών που εμφανίζονται, μπορείτε να τα ενισχύσετε. Αν μαζέψετε τρεις "ψυχές", τότε θα μεταμορφωθείτε σ' ένα κτήνος με φοβερές δυνάμεις, που μπορεί να ανταποκριθεί καλύτερα στις ανάγκες της μάχης με τους κακούς. Ενα παράπονο εδώ είναι ότι το τέρας μπορεί να εξοντώσει τους αντιπάλους του μόνο κατά ένα τρόπο, αντί για δύο που κανονικά διέθετε το παιχνίδι. Π.χ. στην πρώτη πίστα ο λυκάνθρωπος μπορεί να μεταμορφωθεί σε μπάλα φωτιάς, δεν μπορεί όμως να εκτοξεύσει fireballs, πράγμα που κάνει την αποστολή σας πολύ δύσκολη. Ενα δεύτερο ελάττωμα είναι το ότι ακόμη κι αν δεν περάσετε το πρώτο επίπεδο, θα πρέπει να το ξαναφορτώσετε.

Αντίθετα, στα υπέρ του παιχνιδιού συμπεριλαμβάνονται τα two player option, το πολύ καλό scrolling και τα πολύ καλής ποιότητας sprites. Ο ήχος είναι μέτριος, και περιορίζεται μόνο στα ηχητικά εφέ όταν χτυπάτε τους αντιπάλους σας.

Καλό μεν, αλλά υπήρχαν περιθώρια βελτίωσης...



Γραφικά 7.8

Ηχος 6.9

Ευκολία Χειρισμού 7.3

Γενικά 7.4

0 • 20 • 40 • 60 • 80 • 100

CHASE H.Q. (SPECTRUM)

Αν κάποιος τολμούσε να πει πριν μερικά χρόνια ότι ο Spectrum θα φιλοξενούσε κάποτε ένα παιχνίδι σαν το Chase H.Q., σίγουρα θα έχανε ένα μεγάλο μέρος της αξιοπιστίας του.

Οπως θα καταλάβατε, το Chase H.Q. είναι καταπληκτικό στο εν λόγω μηχάνημα, και παίρνει εύκολα τη θέση του καλύτερου driving game στον Spectrum. Ο χαρακτηρισμός άλλωστε "μονόχρωμο coin-op", που αποδόθηκε στη version αυτή, είναι ενδεικτικός.

Πράγματι, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι μονόχρωμα, και η δράση εκτυλίσσεται στο κάτω τμήμα της οθόνης. Στο πάνω τμήμα βρίσκονται ενδείξεις για το σκορ, την ταχύτητα, το χρόνο που σας απονέμει, ενώ εκεί εμφανίζονται και τα μηνύματα που σας στέλνονται από το αρχηγείο, και το ελικόπτερο της αστυνομίας που παρακολουθεί τα αυτοκίνητα των υπόπτων. Τα sprites είναι σχεδιασμένα με πολύ λεπτομέρεια, και η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι πολύ μεγάλη, ίσως μεγαλύτερη από τις 16-bit εκδόσεις. Ο ήχος στα 48 K είναι καλός, και στα 128 K εκπληκτικός, και περιλαμβάνει sampled speech, και τη σειρήνα του περιπολικού σας όταν κυνηγάτε το αντίπαλο αυτοκίνητο. Το gameplay του παιχνιδιού είναι και αυτό πολύ καλό, και το επίπεδο δυσκολίας βρίσκεται στο σωστό σημείο.

Εξαιρετικό conversion από κάθε άποψη, το Chase H.Q. δεν θα πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός κατόχου Spectrum...



Γραφικά 9.4

Ηχος 9.6

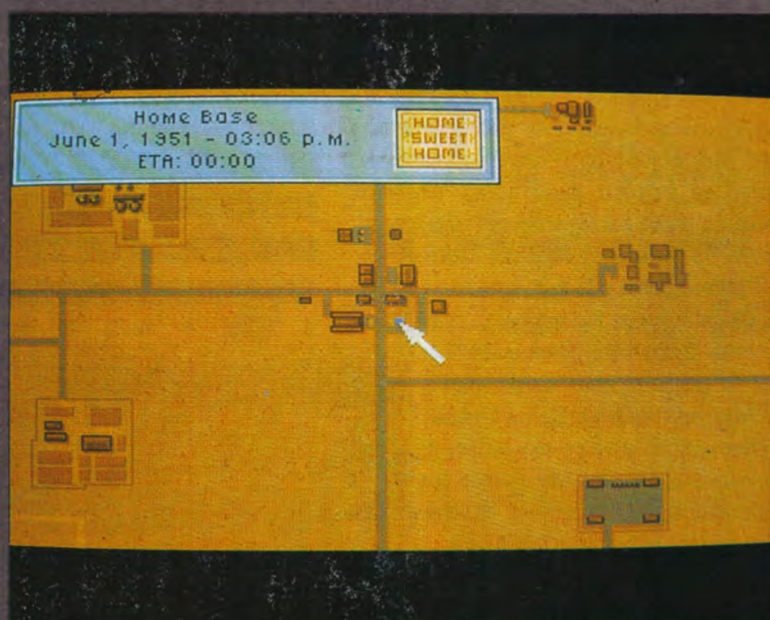
Ευκολία χειρισμού 9.6

Γενικά 9.6

0 • 20 • 40 • 60 • 80 • 100

SPECIAL

Αν ζούσατε στη δεκαετία του '50 ή του '60 θα σας άρεσαν πολύ τα λεγόμενα B movies. Τα B movies είναι κάποιες ταινίες που παρουσίαζαν αυτό που οι τότε σκηνοθέτες ονόμαζαν επιστημονική φαντασία. Τα αγαπημένα τους θέματα ήταν κάποιοι εξωγήινοι και διάφορα άλλα περίεργα. Σήμερα βέβαια ο τρόπος που οι ταινίες αυτές παρουσίαζαν τα θέματα αυτά φαντάζει αστείος και μάλλον ξεπερασμένος, αλλά στην εποχή τους έσπαγαν ταμεία.



Μέρος του χάρτη του παιχνιδιού. Το μέρος που βλέπουμε είναι το "κέντρο" της πόλης. Εκεί, όπως βλέπετε, βρίσκεται και το σπίτι σας.

IT CAME FROM THE DESERT

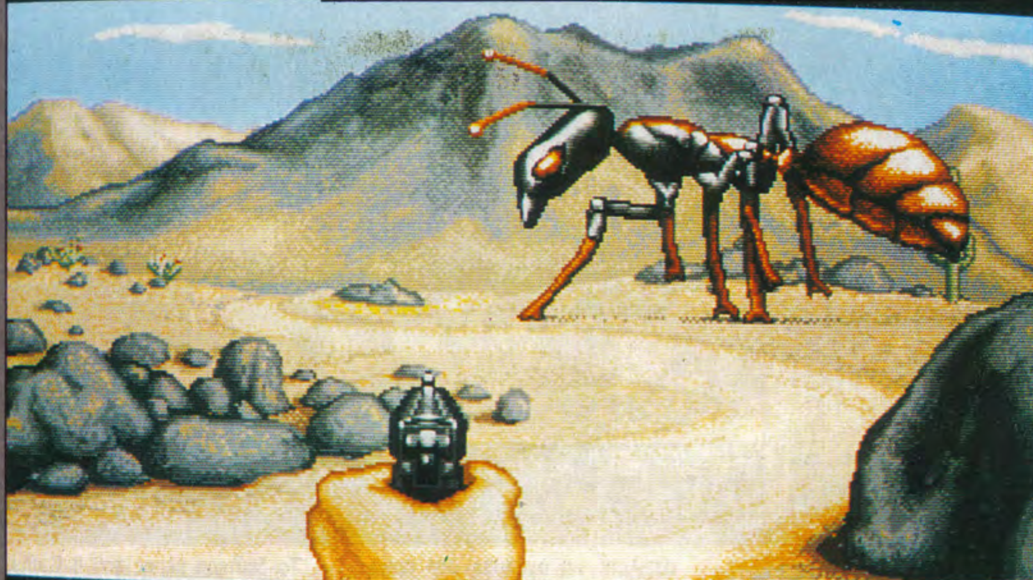
του Α.Λεκόπουλου

Το It Came From the Desert είναι βασισμένο σε μια τέτοια ταινία. "Μαμά" του η Cinemaware που - κατά τη γνώμη μου - είναι η πλέον κατάλληλη για να μετατρέψει μια ταινία σε computer game. Το πρόβλημα της Cinemaware ήταν μέχρι τώρα ότι αν και τα παιχνίδια της είχαν φοβερά γραφικά και ήχο. έπασχαν στο gameplay. Φαίνεται όμως ότι τα πράγματα έχουν αρχίσει και διορθώνονται αρκετά. Το It Came From the Desert τοποθετείται χρονικά στο καλοκαίρι του 1951. Η δραση εξελίσσεται σε μια επαρχιακή πόλη της California, το Lizard Breath. Είστε ο δόκτωρ Greg Bradley, ένας γεωλόγος που έχει έρθει στην πόλη λόγω ενός μετεωρίτη. Ο μετεωρίτης έπεσε στην έρημο έξω από το Lizard Breath, και αποστολή σας είναι να πάρετε κομμάτια του και να τα αναλύσετε. Μαζί σας έχετε και τον Biff, ένα φοιτητή που σας βοηθάει στις δουλειές και στις μελέτες σας. Ο Biff είναι ντόπιος, κι αυτό θα σας βοηθήσει αρκετά. Η διάθεσή σας όταν αρχίζετε το παιχνίδι είναι αρκετά καλή: Μόλις επιστρέψατε από διακοπές κι έχετε πολύ όρεξη για δουλειά. Βέβαια, μετά από λίγο η διάθεσή σας θα χαλάσει, αλλά αυτό είναι αναπόφευκτο. Ο μετεωρίτης που έπεσε στην έρημο - μέσα σ' έναν σβηστό κρατήρα ηφαιστείου - κουβαλούσε πάνω του ραδιενέργεια η οποία επηρέασε τα διάφορα μυρμήγκια που ζουν εκεί, με αποτέλεσμα να γίνουν τεραστίων διαστάσεων. Κατόπιν, άρχισαν να σουλατσάρουν στην έρημο με σκοπούς όχι και τόσο καλούς. Εκείνο που πρέπει να κάνετε εσείς (και που βέβαια είναι ο σκοπός του παιχνιδιού) χωρίζεται σε δύο στάδια: Καταρχήν πρέπει να μαζέψετε αρκετές αποδείξεις για την ύπαρξη των μυρμηγκιών, έτσι ώστε να κινητοποιήσετε τους κατοίκους και τις αρχές, και δεύτερον να δώσετε μάχη σώμα με σώμα με τα τέρατα αυτά. Ολα αυτά πρέπει να τα κάνετε μέσα σε 15 ημέρες. Ο χρόνος παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι, ίσως το σημαντικότερο. Ολη η δράση εξελίσσεται μέσα στο Lizard Breath και στη γύρω έρημο. Ο τρόπος παιχνιδιού είναι αρκετά απλός και βασίζεται στο να πηγαίνετε από μέρος σε μέρος, να συγκεντρώνετε τα απαραίτητα στοιχεία και βέβαια να επιβιώνετε στα arcade μέρη του

Το δωμάτιό σας στο νοσοκομείο. Όπως βλέπετε, από νοσηλευτικό προσωπικό, πάμε καλά.



PIXEL HIT 92%



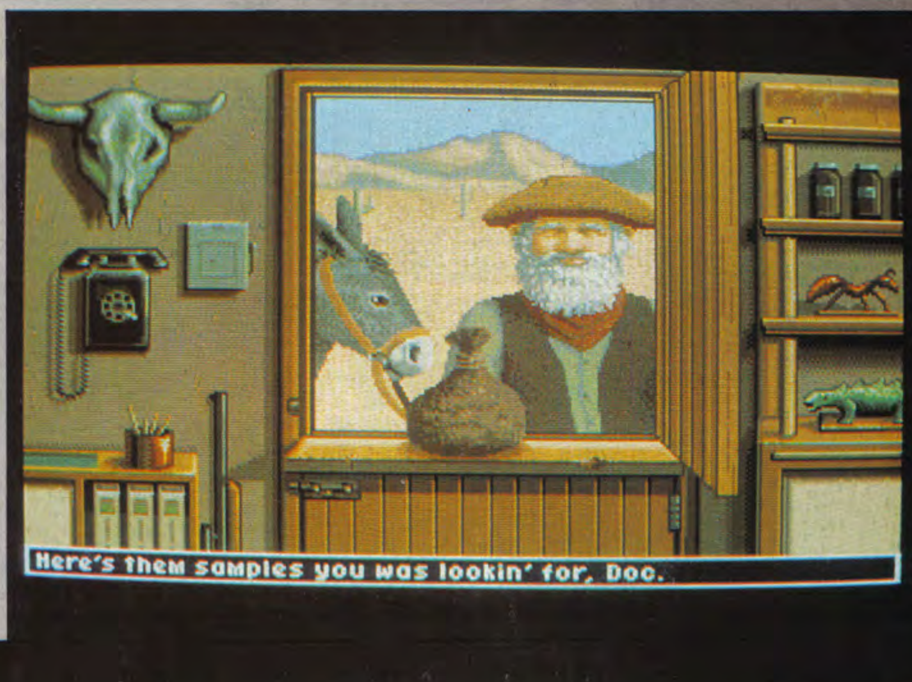
Σμπαρεκουάκ !!! Είναι σίγουρα λίγο μεγαλύτερα από εκείνα που είχατε στον κήπο σας.

παιχνιδιού - που υπάρχουν και είναι πολύ ωραία. Στην οθόνη βλέπετε έναν χάρτη της περιοχής (μεγέθους 4-5 οθονών). Κινείτε ένα βελάκι πάνω του και πατώντας το fire μπορείτε να μετακινείστε από το ένα μέρος στο άλλο. Φυσικά αυτό παίρνει χρόνο και, όπως είπαμε, ο χρόνος είναι πολύ σημαντικός στο παιχνίδι. Για το λόγο αυτό, κάθε φορά που το βελάκι ακουμπάει πάνω σε κάποια τοποθεσία, στην οθόνη εμφανίζεται ένα κουτάκι που γράφει το όνομα της τοποθεσίας, την ημερομηνία και την ώρα, καθώς και το χρόνο που θα χρειαστείτε για να πάτε εκεί από το μέρος που βρίσκεστε. Θα πρέπει να προγραμματίζετε τις μετακινήσεις σας, διότι μερικά μέρη δεν λειτουργούν όλες τις ώρες: Τα εργαστήρια του Πανεπιστημίου, το αστυνομικό τμήμα, το γραφείο του Δημάρχου λειτουργούν από τις εννιά το πρωί μέχρι τις πέντε το απόγευμα, το drive in που υπάρχει λειτουργεί μόνο το βράδυ, στα ορυχεία δεν βρίσκεται κανείς μετά τη δύση του ηλίου, ενώ στα αγροκτήματα δεν θα βρείτε τους εργάτες μεταξύ των ωρών 9 (πρωί) και 5 (απόγευμα). Αν σε όλα αυτά προσθέσετε και το ότι πρέπει να κοιμάστε τουλάχιστον ένα οκτάωρο την ημέρα (διαφορετικά παθαίνετε υπερκόπωση), τότε καταλαβαίνετε πως πρέπει να προγραμματίζετε αρκετά τα ραντεβού σας. Άλλωστε, το να λύσετε το παιχνίδι αυτό, βασίζεται πάρα πολύ στο να βρίσκεστε σε συγκεκριμένα μέρη, συγκεκριμένες στιγμές, να μιλάτε με συγκεκριμένους ανθρώπους και να συγκεντρώνετε συγκεκριμένες πληροφορίες.

Άλλο ένα σημαντικό στοιχείο

SPECIAL REVIEW

Ενας απ' τους ανθρώπους που μπορείτε να εμπιστεύεστε είναι και αυτός ο γερο – χρυσοθήρας.





Αντίθετα, ο δημοσιογράφος της "Lizard Star" δεν είναι καθόλου αξιόπιστος.





Οπως βλέπετε, οι εργάτες του ορυχείου δεν σας αντιμετωπίζουν και τόσο όμορφα. Εσείς πάντως, μην ταραχτείτε.

του παιχνιδιού είναι και οι κάτοικοι της πόλης: Επαρχιώτες και μάλλον άξεστοι, δεν βλέπουν με καλό μάτι το "κολεγιόπαιδο", όπως σας ονομάζουν κοροϊδευτικά. Ωστόσο, ανάμεσα σε αυτούς υπάρχουν μερικοί που σας συμπαθούν και είναι διατεθειμένοι να σας βοηθήσουν. Οι υπόλοιποι αρνούνται να σας δώσουν πληροφορίες και πολλές φορές αυτές που σας δίνουν είναι λανθασμένες, ή απλά σας λένε ψέματα. Βασισμένος στο αλάθητο ένστικτό σας, πρέπει να βρείτε ποιοι είναι οι φίλοι σας και ποιοι οι εχθροί σας και να αξιολογήσετε ανάλογα τις πληροφορίες που σας δίνουν.

Το πρώτο μέρος του παιχνιδιού είναι και το πιο περίπλοκο, αφού πρέπει να συνδυάσετε τις πληροφορίες που παίρνετε και να ξεχωρίσετε τις αληθινές από τις ψεύτικες. Το σημαντικότερο βέβαια, είναι να κατορθώσετε να πείσετε το Δήμαρχο για την ύπαρξη των τεράτων. Αυτό γίνεται συγκεντρώνοντας, τελικά, τέσσερα είδη αποδείξεων: Κομμάτια απο τα μυρμήγκια, ίχνη τους, ηχογραφημένους ήχους τους και τέλος υγρά απο τα σώμα τους. Αν έχετε κάποιο κομμάτι ή υγρό που δεν ξέρετε τι είναι, μπορείτε να το στείλετε για ανάλυση στο εργαστήριο του Πανεπιστημίου που υπάρχει στην πόλη. Ο καθηγητής που υπάρχει εκεί είναι αρκετά αξιόπιστος επιστήμονας και σας στέλνει τα αποτελέσματα των αναλύσεων (και την πολύτιμη γνώμη του) μία - δύο μέρες αργότερα. Δυστυχώς για εσάς τα λεγόμενά του δεν αρκούν για να πείσουν τον Δήμαρχο για την ύπαρξη των τεράτων. Αν δεν προλάβετε να συγκεντρώσετε τις απαραίτητες αποδείξεις, καλείται κάποια στιγμή γενικός συναγερμός, είναι όμως αρκετά αργά για να καταφέρετε οτιδήποτε.

Το δεύτερο μέρος του It Came from the Desert μπορούμε να πούμε ότι είναι arcade action. Γίνεται ένα σχετικό πανηγύρι, αφού έχουν έρθει όλοι οι συνταγματάρχες, στρατηγοί και οι λοιποί. Παράλληλα, έχουν κινητοποιηθεί και οι πολίτες, που τώρα πια έχουν πειστεί για τη μεγαλοφυΐα σας και δρουν κάτω από τις διαταγές σας. Εκείνο που έχετε να κάνετε τώρα, είναι να τοποθετήσετε τα στρατεύματά σας σε καίριες θέσεις μέσα στην πόλη και να πολεμήσετε τους μέρμηγκες. Στο τελικό στάδιο της νίκης, φτάνετε όταν βρείτε τη φωλιά τους και

Κινείται στα συνηθισμένα για την Cinemaware επίπεδα. Καλή επιλογή κοστουμιών.

ΓΡΑΦΙΚΑ 95%

Ευκολία χειρισμού και ευκολονόητοι διάλογοι. Απλά πραγματάκια.

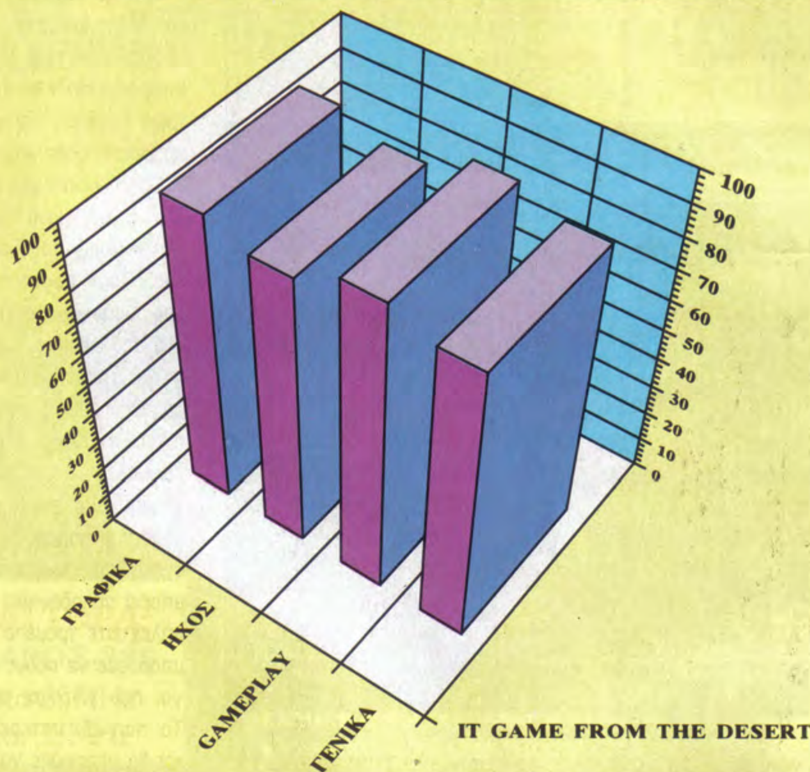
GAMEPLAY 97%

Αν και δεν υπάρχει τίποτα το πρωτότυπο, το σύνολο είναι καλό. Αξιόλογο το εισαγωγικό θέμα.

ΗΧΟΣ 90%

Το δεύτερο καλύτερο παιχνίδι της Cinemaware. Πολλές ώρες παιχνιδιού και - το σημαντικότερο - κάτι περισσότερο από καλά γραφικά.

ΓΕΝΙΚΑ 92%



σκοτώσετε τη βασίλισσα. Αυτό γίνεται τοποθετώντας κάποια εκρηκτικά με ωρολογιακό μηχανισμό μέσα στη φωλιά. Βέβαια κατόπιν πρέπει να απομακρυνθείτε πριν τα εκρηκτικά σκάσουν, αλλά το παιχνίδι σας δίνει αρκετό χρόνο. Αυτό είναι και το δραματικότερο μέρος του παιχνιδιού, αφού είναι γεμάτο δράση.

Το It Came from the Desert είναι βασικά ένα παιχνίδι στρατηγικής (και λίγο adventure), έχει όμως και μερικά πολύ ωραία arcade κομμάτια. Η Cinemaware έχει κάνει πολύ καλή δουλειά σε αυτήν της την παραγωγή κατανοώντας ότι, για να είναι ένα παιχνίδι πετυχημένο, δεν αρκούν μόνο τα ωραία γραφικά (βλέπε Space Ace). Να δούμε όμως τα arcade αυτά μέρη:

Chicken

Κότες. Μάλιστα κότες, με τη μεταφορική έννοια όμως. Στο Lizard Breath, όπως και σε κάθε κοινωνία άλλωστε, υπάρχουν και τα περιθωριακά στοιχεία. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, μιλάμε για κάποιες παρέες νεαρών που κυκλοφορούν στην έρημο με τα αυτοκίνητά τους και προκαλούν τους άλλους οδηγούς σε επικίνδυνες κόντρες. Συγκεκριμένα, τα αυτοκίνητα έρχονται με μεγάλη ταχύτητα το ένα προς το άλλο πηγαίνοντας για μετωπική σύγκρουση. Οποιος απ' τους δύο οδηγούς δειλιάσει (κότα), στρίβει για να αποφύγει τη σύγκρουση. Το κακό είναι πως αν διαλέξετε τη λύση του να βγείτε απ' το δρόμο, χαλάει το φορτηγάκι σας και μέχρι να πάτε σπίτι και να το επισκευάσετε χάνετε συνήθως όλη την ημέρα.

Το display της οθόνης αλλάζει εδώ, και βρίσκεστε καθισμένος στο κάθισμα του φορτηγού σας Από το παρμπρίζ βλέπετε το δρόμο, την έρημο και το αντίπαλο αυτοκίνητο να έρχεται.

Υπάρχει βέβαια και το ενδεχόμενο να μείνετε στο δρόμο και να αντιμετωπίσετε μια μετωπική σύγκρουση, οπότε και καταλήγετε στο νοσοκομείο. Το "Chicken" μάλλον θα σας εκνευρίσει, γιατί οι συμμορίτες αυτοί διαλέγουν να σας προκαλούν στα πιο κρίσιμα σημεία του παιχνιδιού κάνοντάς σας να χάνετε πολύτιμο χρόνο. Τους συναντάτε συνήθως όταν μετακινείστε από τη μια άκρη της πόλης στην άλλη, γι' αυτό καλό θα ήταν να αποφεύγετε τέτοιου είδους μετακινήσεις.

Knife Fights

Οπως λέμε Δημοτικό Στάδιο "Τα Μαχαιρώματα". Και εδώ υπάρχει σχέση με τους συμμορίτες. Αν στο Chicken μείνετε στο δρόμο και συγκρουστείτε, αντιμετωπίζετε την πρόκληση του αρχηγού της συμμορίας για μονομαχία με μαχαίρια. Η "μάχη" γίνεται στο drive in της πόλης, μετά τη δύση του ήλιου και δεν είναι πολύ δύσκολο να στείλετε το μάγκα αυτόν από εκεί που ήρθε.

Εδώ βλέπετε τη μάχη από επάνω. Η ενέργεια των αντιπάλων φαίνεται σε μια μπάρα που μειώνεται με τις μαχαιριές που δέχονται, μέχρι να τελειώσει.

Νοσοκομείο

Ενα μέρος που θα επισκεφθείτε αρκετά συχνά. Μετά από τρακάρισμα, μαχαίρωμα και κάθε είδους αρρώστια, καταλήγετε στο νοσοκομείο της πόλης. Ωραίο μέρος, με καλό φαγητό, ησυχία και όμορφες νοσοκόμες, αλλά έχει ένα μεγάλο ελάττωμα: Πρέπει να μείνετε απο μία έως δύο μέρες. Εσείς βέβαια μπορείτε να το σκάσετε, αν

SPECIAL REVIEW

τα καταφέρετε φυσικά. Η οθόνη αλλάζει πάλι και βλέπετε μια κάτοψη του ορόφου που βρίσκεστε. Μπορείτε να σηκωθείτε απ' το κρεβάτι σας και να προχωρήσετε προς το ασανσέρ. Τελικός σας στόχος είναι η έξοδος στο ισόγειο. Δυστυχώς στους διαδρόμους κυκλοφορούν νοσοκόμες και γιατροί οι οποίοι, αν σας δούν, σας βουτάνε και σας οδηγούν στο κρεββάτι σας για ύπνο. Σε τέτοια περίπτωση χάνετε την ευκαιρία να δραπετεύσετε, και τρώτε δύο μέρες στο νοσοκομείο. Ευτυχώς που υπάρχουν και οι νοσοκόμες...

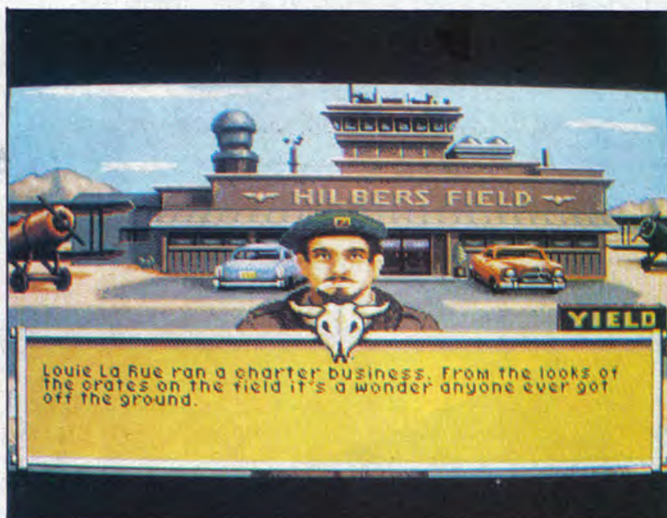
Μυρμήγκια

Είναι φυσικό να τα συναντήσετε κάποια στιγμή, αφού τα ψάχνετε τόσο πολύ. Για τέτοιες περιπτώσεις είστε εφοδιασμένος με ένα εξάσφαιρο 45άρι κολτ. Αν πετύχετε τις κεραίες τους, τα μυρμήγκια θα πεθάνουν. Σε περίπτωση που συναντάτε περισσότερα από ένα, αρχίζετε να τρέχετε για να σωθείτε. Μπορείτε τότε να χρησιμοποιήσετε και τους δυναμίτες που έχετε μαζί σας και, αν είστε αρκετά επιδέξιοι, να σκοτώσετε δύο μυρμήγκια μαζί.

Στην περίπτωση που πυροβολείτε ένα μυρμήγκι στην οθόνη φαίνεται το μπράτσο σας, το πιστόλι, και βέβαια το τέρας να περπατάει. Προσοχή εδώ, γιατί η σκόπευση δεν είναι και τόσο εύκολη. Στη δεύτερη περίπτωση, που σας κυνηγούν, στην οθόνη βλέπετε μια κάτοψη του χώρου, τον εαυτούλη σας να τρέχει και ...εκείνους. Θυμηθείτε ότι δεν είστε υπεράνθρωποι: Οι βράχοι σας εμποδίζουν και οι δυνάμεις σας εξαντλούνται.

Πτήσεις

Το Lizard Breath διαθέτει και αερολέσχη (όχι παίζουμε). Μπορείτε να νοικιάσετε ένα αεροπλάνο (πρόβλημα χρημάτων δεν έχετε) και να πετάξετε πάνω από την περιοχή. Τα αεροπλάνα είναι πολύ χρήσιμα εργαλεία, για τρεις λόγους: Μπορείτε να ηχογραφήσετε τα τέρατα, να ψεκάσετε τις φωλιές τους με δηλητηριώδες αέριο και να ρίξετε βόμβες. Αυτό το τελευταίο γίνεται μετά το γενικό συναγερμό και πρέπει να προσέξετε μη βομβαρδίσετε από λάθος το στρατό σας αντί για τα μυρμήγκια. Επίσης, προσοχή στα καύσιμά σας.





Αρκετά όμως με τα arcade κομμάτια του παιχνιδιού. Να μιλήσουμε λίγο για τα κοστούμια και τα σκηνικά του. Διότι, αγαπητοί μου, όταν μιλάμε για παιχνίδι της Cinemaware θα πρέπει να χρησιμοποιούμε τέτοιους όρους, αφού είναι αστείο να ασχολούμαστε με το αν τα γραφικά είναι καλά. Τέλος πάντων, ας μιλήσουμε σε συμβατικούς τόνους. Τα γραφικά είναι άριστα. Ενα απ' τα κύρια πλεονεκτήματα του παιχνιδιού, είναι οι πολλές οθόνες που προσφέρει στον παίκτη. Υπάρχουν πάνω απο είκοσι διαφορετικές τοποθεσίες (αγροκτήματα, αστυνομικό τμήμα, νοσοκομείο, ραδιοφωνικός σταθμός κ.λπ.) που πρέπει να επισκεφθείτε. Οι οθόνες που βλέπετε είναι φυσικά πολύ περισσότερες. Animation δεν υπάρχει σε μεγάλο βαθμό, αλλά όπου υπάρχει οι φιγούρες που κινούνται είναι τεράστιες και η κίνηση πολύ καλή. Οι άνθρωποι τώρα που συναντάτε: Ντυμένοι με τη μόδα της εποχής, σας βάζουν απόλυτα στο κλίμα, ακόμη και με τον τρόπο ομιλίας και συμπεριφοράς. Οσο για τον ήχο, καλά τώρα. Δείτε και ακούστε την εισαγωγή και τα ξαναλέμε.

Φυσικά σε όλα αυτά βοηθάει και ο υπολογιστής. Το παιχνίδι τρέχει σε Amiga (1 Mbyte είναι απαραίτητο) και υπάρχουν και τρεις δισκέτες. Ευτυχώς που δεν υπάρχει υπερβολικό disk - swap.

Πριν κλείσουμε, να πούμε και μερικά πράγματα για τον τρόπο επικοινωνίας σας με τον έξω κόσμο. Οσον αφορά τις συνομιλίες σας, υπάρχει ένα interface κειμένου που περιέχει μερικές εναλλακτικές φράσεις για κάθε περίπτωση. Οι φράσεις αυτές σας καλύπτουν εντελώς, αλλά θα πρέπει να διαλέξετε την κατάλληλη απάντηση κάθε φορά. Αν επιλέξετε λάθος απάντηση, η συζήτηση που έχετε την συγκεκριμένη στιγμή μπορεί να οδηγηθεί αλλού και να μπλεχτείτε τρομερά. Πάντως, δεν μπορούμε να πούμε πως οι διάλογοι που γίνονται είναι τρομεροί. Το παιχνίδι υστερεί εδώ κάπως και θα μπορούσε να είχε γίνει καλύτερη δουλειά.

Κατά τ' άλλα το It Came from the Desert είναι αρκετά καλό. Αφήνει τον παίκτη να παίξει αρκετή ώρα πριν του δείξει το Game Over, πράγμα πολύ σημαντικό. Αρκεί να σας πω ότι την πρώτη φορά που θα παίξετε, θα ασχοληθείτε τουλάχιστον δύο ώρες πριν χάσετε. Προσφέρει αρκετά πράγματα, και σαν arcade action και σαν adventure. Μάλλον είναι ό,τι καλύτερο έχει παρουσιάσει μέχρι τώρα η Cinemaware, μετά βέβαια από το Defender of the Crown. ■





Ο πιο δυναμικός υπολογιστής για τον συγχρονο Έλληνα

ΚΑΙ ΤΩΡΑ:
ΙΚΑΡΟΣ-386
στα 25MHz
και 33MHz

- ΕΛΛΗΝΙΚΟ και ΛΑΤΙΝΙΚΟ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ
- ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ
- ΕΛΛΗΝΙΚΟ SET ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΟΥ ΙΚΑΡΟΥ ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ: 8 θύρες επέκτασης • 1 Σειριακή θύρα επικοινωνίας RS-232 • 2 Παράλληλες θύρες επικοινωνίας • Κάρτα οθόνης Dual (Hercules+CGA) και προαιρετικά EGA ή VGA • Ρολόι πραγματικού χρόνου με μπαταρία • Θέση για Μαθηματικό συνεπεξεργαστή • Τροφοδοτικό 200 Watt (220 Watt στους 286/386) που υποστηρίζει 2 Floppy και 2 σκληρούς δίσκους • Κλειδαριά ασφαλείας • Ενδεικτικές λυχνίες Turbo και Hard Disk • Διακόπτης RESET.

ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ: Ελληνικό/Λατινικό 101 πλήκτρων τύπου AT • **ΟΘΟΝΗ:** Μονόχρωμη 12" ή 14" πράσινη ή Amber/Έγχρωμη CGA, EGA ή VGA • **SOFTWARE:** MS-DOS 3.3/GW BASIC

ΙΚΑΡΟΣ PC/XT TURBO
CPU 8088-2 στα 4.77 ή 10MHz με διακόπτη • Μνήμη RAM 640KB • 1 θύρα games

ΙΚΑΡΟΣ PC/AT 286
CPU 80286-16bit, στα 8/12MHz ή 12/16MHz με διακόπτη • Μνήμη RAM 640KB επεκτάσιμη σε 4MB • 0 ή 1 wait states.

ΙΚΑΡΟΣ PC/AT 386 TOWER
CRU 80386-16, 32 bit, στα 16/20MHz με διακόπτη ή 25MHz ή 33MHz • Μνήμη RAM 1MB επεκτάσιμη στα 16MB • 0 ή 1 wait states. • Μνήμη cache 32K (στα 25MHz) ή 64K (στα 33MHz)

ΤΕΡΜΑΤΙΚΑ



και... ξεχάστε τους ιούς!

Με επεξεργαστές 8088/10MHz ή 80286/12-16MHz, κάρτα δικτύων Ethernet εγκατεστημένη, 640K RAM, RS-232 και παράλληλη θύρα, boot rom, αποτελούν την καλύτερη και οικονομικότερη λύση για δίκτυα!

ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΔΙΑΘΕΣΗ:
MICROHELLAS
Στουρνάρη 49 • 106 82 ΑΘΗΝΑ
Τηλ.: 36.41.025-36.41.205

ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ: COMPUTER CITY, ΚΑΛΛΙΡΟΗΣ 14, ΤΗΛ.: 95.94.933 • COMPUTER MARKET II, ΜΠΟΤΑΣΗ 7, ΤΗΛ.: 36.44.695 • COMPUTER SUPPORT, ΜΠΟΤΑΣΗ 5, ΤΗΛ.: 36.01.076 • COSMOS COMPUTERS, ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 21, ΤΗΛ.: 36.35.200 • ΛΑΜΠΡΟΠΟΥΛΟΙ ΑΦΟΙ, ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ 9, ΤΗΛ.: 32.43.131 • MICROPOLIS, ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 9, ΤΗΛ.: 36.40.243 • MICROPOLIS, ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 49, ΤΗΛ.: 36.41.188-9 • MINION, ΠΑΤΗΣΙΩΝ 13, ΤΗΛ.: 52.38.901 • ΟΑΣΙΣ, ΜΑΡΝΗ 1, ΤΗΛ.: 52.27.591 • PACO LASER, ΜΠΟΤΑΣΗ 2, ΤΗΛ.: 36.15.808 • PLOT, ΣΟΥΛΤΑΝΗ 16, ΤΗΛ.: 36.40.541 • ROM SHOP, ΣΟΥΛΤΑΝΗ 19, ΤΗΛ.: 36.43.636 ΠΕΙΡΑΙΑΣ: ΕΝΑ COMPUTERS, ΝΟΤΑΡΑ 59, ΤΗΛ.: 41.21.905 • MICROPOLIS, ΑΛΚΙΒΙΑΔΟΥ & ΜΠΟΥΜΠΟΥΛΙΝΑΣ 34, ΤΗΛ.: 41.23.694 • TECNHOLAND, ΑΛΚΙΒΙΑΔΟΥ 113, ΤΗΛ.: 41.31.372 ΣΥΝΟΙΚΙΕΣ: ΑΝΩ ΚΑΛΑΜΑΚΙ: MICROLINE, ΠΛ. ΑΝΕΞΑΡΤΗΣΙΑΣ 6, ΤΗΛ.: 99.12.349 ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ: ΕΝΑ COMPUTERS, ΛΕΩΦ. ΚΥΠΡΟΥ 77, ΤΗΛ.: 99.33.062 • MICROCHIP, ΧΡΥΣ. ΣΜΥΡΝΗΣ 57, ΤΗΛ.: 99.22.546 ΑΧΑΡΝΑΙ: ON LINE, ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑΣ 22, ΤΗΛ.: 2440914 ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ: COMPUTER CORNER, ΑΙΑΝΤΟΣ 37 & ΤΡΙΤΩΝΟΣ, ΤΗΛ.: 98.29.643 ΔΑΦΝΗ: ΚΥΒΟΣ COMPUTERS, ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 122, ΤΗΛ.: 90.25.433 ΖΩΓΡΑΦΟΥ: COMPUTER TIME, ΑΓ. ΘΕΡΑΠΟΝΤΟΣ 8, ΤΗΛ.: 77.53.713 ΚΑΛΛΙΘΕΑ: COMPUTER ΓΙΑ ΣΕΝΑ, ΘΗΣΕΩΣ 140, ΤΗΛ.: 95.92.623 • COSMOS COMPUTERS, ΔΑΒΑΚΗ 49, ΤΗΛ.: 95.15.515 ΚΗΦΙΣΙΑ: MICROPOLIS ΚΗΦΙΣΙΑΣ, ΠΑΠΑΔΙΑΜΑΝΤΗ 10, ΤΗΛ.: 80.85.858 ΝΕΑ ΛΙΟΣΙΑ: COMPUTERISE, ΠΡΩΤΕΣΙΛΑΟΥ 111, ΤΗΛ.: 26.27.994 ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ: MICROSTORE, ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 24, ΤΗΛ.: 93.50.672 ΝΙΚΑΙΑ: IDELDATA, ΚΙΝΙΚΙΟΥ 10, ΤΗΛ.: 49.11.624 • M.B. COMPUTERS, ΓΡΕΒΕΝΩΝ 72, ΤΗΛ.: 49.21.600 ΠΑΓΚΡΑΤΙ: ACCESS COMPUTERS, ΠΡΑΤΙΝΟΥ 40-42, ΤΗΛ.: 72.28.366 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ: PC CENTER, ΑΙΜ. ΒΕΑΚΗ 49, ΤΗΛ.: 57.46.543 ΧΑΛΑΝΔΡΙ: DATA SHOP, ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7, ΤΗΛ.: 68.26.593 • COMPUTER MARKET III, ΧΑΙΜΑΝΤΑ 34, ΤΗΛ.: 68.46.810 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: COMPUTER SYSTEMS SERVICE, Π. Π. ΓΕΡΜΑΝΟΥ 28, ΤΗΛ.: (031)228.507 • ELITE, ΑΛΕΞ. ΣΒΩΛΟΥ 27, ΤΗΛ.: (031)276.547 • GENERAL SYSTEMS, ΕΘΝ. ΑΜΥΝΗΣ 9, ΤΗΛ.: (031)285.139 • NEW LOGIC, ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, ΤΗΛ.: (031)533.700 • ΠΟΛΥΤΟΠΟ, ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40-42, ΤΗΛ.: (031)837.063 • TARGET, ΠΤΟΛΕΜΑΙΩΝ 11, ΤΗΛ.: (031)541.940 • ΤΕΧΝΟΔΙΑΣΤΑΣΗ, ΤΣΙΜΙΣΚΗ 135, ΤΗΛ.: (031)223.966 ΕΠΑΡΧΙΑ: ΑΓΡΙΝΙΟ: COMPUTER CENTER, ΔΑΓΓΛΗ 22, ΤΗΛ.: (0641)34253 ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ: GRAPH COMPUTERS, ΒΙΖΒΥΖΗ 39, ΤΗΛ.: (0551)32017 COMPUTER SHOP, ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 59, ΤΗΛ.: (0551)32495 ΑΜΥΝΤΑΙΟ: ΑΜΥΝΤΑΙΟ COMPUTER SHOP, ΠΑΥΛΟΥ ΜΕΛΑ 2, ΤΗΛ.: (0386)23066 ΑΡΓΟΣ: SYTEC, ΚΟΡΑΗ 5, ΤΗΛ.: (0751)21561 ΑΡΤΑ: ΚΕΝΤΡΟ Η/Υ ΑΡΤΑΣ, Κ. ΠΑΛΑΜΑ 26, ΤΗΛ.: (0681)31031 ΒΟΛΟΣ: ΔΕΛΤΑ-ΚΑΠΠΑ, ΑΝΘ. ΓΑΖΗ 153, ΤΗΛ.: (0421)21222 ΕΔΕΣΣΑ: ΜΑΝΤΖΟΠΟΥΛΟΣ Α & Ε ΟΕ, ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 3, ΤΗΛ.: (0381)28960 ΖΑΚΥΝΘΟΣ: COMPUTER CENTER, ΦΙΛΙΚΩΝ 2, (0695)25874 ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ: MEMO COMPUTERS, ΧΑΝΔΑΚΟΣ 29, ΤΗΛ.: (081)282.331-287968 ΙΩΑΝΝΙΝΑ: AMSTRAD LINE, ΝΑΠ. ΖΕΡΒΑ 24, ΤΗΛ.: (0651)77663 • COMPUTER STORE, ΤΖΑΒΕΛΛΑ 25, ΤΗΛ.: (0651)28188 • ΚΑΛΑΜΑΤΑ: SCIENCE MARKET, ΑΛ. ΠΑΝΑΓΟΥΛΗ 14, ΤΗΛ.: (0721)85693 ΚΑΡΔΙΤΣΑ: ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΡΔΙΤΣΑΣ, Κ. ΤΕΡΤΙΠΗ 17, ΤΗΛ.: (0441)25652 ΚΑΤΕΡΙΝΗ: COMPUTER LIFE, ΚΡΕΣΝΑΣ 6, ΤΗΛ.: (0351)36057 ΚΕΡΚΥΡΑ: MICROLOGICA, ΙΩΑΝΝΗ ΘΕΟΤΟΚΗ 51, ΤΗΛ.: (0661)25846 ΚΟΡΙΝΘΟΣ: MICROPOLIS, ΘΕΟΤΟΚΗ 70, ΤΗΛ.: (0741)29508 ΛΑΜΙΑ: COMPUTER ACTION, ΒΥΡΩΝΟΣ 6, ΤΗΛ.: (0231)35414 ΛΑΡΙΣΑ: ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ, ΑΘ. ΔΙΑΚΟΥ 5, ΤΗΛ.: (041)252.844 • STEP, ΝΙΚ. ΜΑΝΔΗΛΑΡΑ 45, ΤΗΛ.: (041)280.265 ΛΕΙΒΑΔΙΑ: ΔΙΑΜΑΝΤΟΠΟΥΛΟΣ, ΣΤ. ΜΠΟΥΦΙΔΟΥ 17, ΤΗΛ.: (0261)23150 ΜΕΣΟΛΟΓΓΙ: ON LINE, ΠΛ. ΜΠΟΤΑΣΗ & ΔΕΛΗΓΙΩΡΓΗ, ΤΗΛ.: (0631)26026 ΞΑΝΘΗ: ΚΕΦΑΛΑΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ, ΧΑΤΖΗΣΤΑΥΡΟΥ 2, ΤΗΛ.: (0541)26920 ΟΡΕΣΤΙΑΔΑ: FASMA COMPUTERS, ΠΑΝΤΑΖΙΔΟΥ 46, ΤΗΛ.: (0552)29192 ΠΑΤΡΑ: AMSTRAD CENTER, ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167, ΤΗΛ.: (061)272.206 ΠΤΟΛΕΜΑΙΔΑ: ΕΠΙΛΟΓΗ, 25ης ΜΑΡΤΙΟΥ 118, ΤΗΛ.: (0463)26990 ΡΕΘΥΜΝΟ: COMPUTER STUDIO, Λ. ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 96, ΤΗΛ.: (0831)21775 ΡΟΔΟΣ: ΑΦΟΙ ΚΛΑΔΑ, Μ. ΠΕΤΡΙΔΗ 20, ΤΗΛ.: (0241)32340 ΣΕΡΡΕΣ: COMPUTER HOUSE, 29ης ΙΟΥΝΙΟΥ 11, ΤΗΛ.: (0321)62608 ΣΗΤΕΙΑ: ΚΟΚΟΛΑΚΗΣ Κ., ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 46, ΤΗΛ.: (0843)28435 ΣΥΡΟΣ: SYROS COMPUTER CENTER, ΣΤ. ΠΡΩΙΟΥ 13, ΤΗΛ.: (0281)25536 ΤΡΙΚΑΛΑ: MEGAPOWER COMPUTERS, ΑΣΚΛΗΠΙΟΥ 49, ΤΗΛ.: (0431)36586 ΧΑΛΚΙΔΑ: EVIA DATA, ΚΩΤΣΟΥ 1, ΤΗΛ.: (0221)24956 ΧΑΝΙΑ: MEMO COMPUTERS, ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 34Α, ΤΗΛ.: (0821)40800 ΚΑΙ ΣΕ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ COMPUTER SHOPS Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

PLAY THE GAME



CHASE H.Q.

Ξεκινάμε μ' ένα παιχνίδι θεαματικό και γρήγορο, που θυμίζει πολύ τους σκληρούς του Miami: Το CHASE H.Q.

Στο ακτύπητο δίδυμο των αστυνομικών της δίωξης έχει ανατεθεί η αποστολή να συλλάβουν κάθε εγκληματία που είχε την ατυχία να βρίσκεται σε ακτίνα 800 km από τα κεντρικά γραφεία της αστυνομίας. Εμποροι ναρκωτικών, εμπρηστές, δολοφόνοι και απαγωγείς, όλη λοιπόν η αφρόκρεμα του αμερικανικού υποκόσμου προσπαθεί να διαφύγει τη σύλληψη οδηγώντας γρήγορα αυτοκίνητα.

Είναι λοιπόν καιρός να γεμίσετε το ντεπόζιτο της Porsche σας και να δείξετε στους κακοποιούς ότι έφτασε η ώρα να φάνε σκόνη! Σπουδαίο ρόλο παίζουν οι ικανότητές σας στη γρήγορη αποφυγή των εμποδίων, διότι η ταχύτητα που μπορεί να αναπτύξει μια Porsche είναι σαφώς μεγαλύτερη από εκείνη των λεωφορείων της οδού Κατεχάκη. Το κιβώτιο ταχυτήτων είναι δύο θέσεων, Hi και Low. Για ένα γρήγορο ξεκίνημα επιταχύνετε μέχρι τα 150 km/h επιλέγοντας τη θέση Low, και στη συνέχεια ανεβάστε ταχύτητα στη θέση Hi. Σε αντίθετη περίπτωση το αυτοκίνητο δεν τραβάει, ξεκινάτε με μεγάλη καθυστέρηση και ο κακοποιός θα έχει απομακρυνθεί αρκετά.

Η στήλη αυτή φιλοδοξεί να σας συμπαραστέκεται στις δύσκολες ώρες. Αν με μισοδιαλυμένο joystick αντικρύζετε συχνά τον εφιάλτη που λέγεται game over, κάντε τον κόπο να διαβάσετε αυτές τις σελίδες. Κάθε μήνα θα παρουσιάζουμε όλα εκείνα τα μαγικά κόλπα με τα οποία θα μπορείτε πλέον κι εσείς - και όχι μόνο οι προγραμματιστές του παιχνιδιού - να δείτε το μήνυμα "Αποστολή Εξετελέσθη" στις οθόνες σας.

Το ίδιο ισχύει και αν τρακάρατε με κάποιο άλλο αυτοκίνητο. Πρώτα λοιπόν Low, επιτάχυνση μέχρι τα 150 km/h και μετά Hi ταχύτητα. Ο τρόπος με τον οποίο παίρνετε τις στροφές έχει ιδιαίτερη σημασία, γιατί εκεί θα κριθεί κατά το μεγαλύτερο μέρος του το παιχνίδι. Κατά κανόνα, μια μέτρια στροφή μπορεί να παρθεί με σχετικά μεγάλη ταχύτητα, αρκεί να μην υπάρχουν εμπόδια. Σε μια απότομη όμως στροφή είναι απαραίτητα τα ακόλουθα: Πρώτον, προσπαθήστε να βρεθείτε στη μεριά του δρόμου προς την οποία συγκλίνει η στροφή, πάρτε δηλαδή τη στροφή κλειστά. Δεύτερον, προτιμήστε να κατεβάσετε ταχύτητα στη θέση Low, αλλιώς πατήστε αρκετά το φρένο κατά την είσοδο στη στροφή και στη συνέχεια, ενώ θα βρίσκεστε στο κέντρο της, επιταχύνετε. Αυτός είναι και ο πλέον ασφαλής τρόπος, ώστε να μην καταλήξετε στα διπλανά χωράφια.

Σε κάθε πίστα, από κάποιο σημείο της και μετά, υπάρχουν πάνω στο δρόμο διάφορα τεχνητά εμπόδια, όπως πινακίδες εκτέλεσης έργων, βαρέλια κ.λπ. Η πρόσκρουση σε αυτά καλό είναι να αποφεύγεται. Ομως, σε μια κρίσιμη στιγμή όπου κινδυνεύετε να πέσετε πάνω σε διερχόμενα αυτοκίνητα ή να βρεθείτε έξω από το δρόμο, προτιμήστε να κτυπήσετε τα εμπόδια αυτά. Σας ελαττώνουν, βέβαια, την ταχύτητα, αλλά τουλάχιστον δεν σας ακινητοποιούν.

Η χρήση των τουρμπίνων θα πρέπει να γίνεται με φειδώ και σε συγκεκριμένες περιπτώσεις. Είναι ανώφελο να χρησιμοποιείτε τις τουρμπίνες χωρίς προηγουμένως να έχετε αποκτήσει τη μέγιστη ταχύτητα. Ειδικότερα, να αποφεύγετε τη χρήση τους στα σημεία που εμφανίζεται το βέλος υποχρεωτικής αλλαγής πορείας. Κρατήστε τουλάχιστον μία τουρμπίνα για τη δεύτερη φάση του παιχνιδιού, όταν δη-

AMIGA: Κατά τη διάρκεια φορτώματος της πίστας, κι ενώ σχηματίζεται η οθόνη, εσείς πατάτε το space bar σαν τρελός πιανίστας. Αποκτάτε έτσι περισσότερες από τρεις τουρμπίνες. Επίσης, αν κρατώντας πατημένα το fire του joystick και το αριστερό κουμπί του mouse πληκτρολογήσετε GROWLER (αμαξάκι), τότε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το πλήκτρο "T" θα ανανεώνει το χρόνο.

SPECTRUM: Καθορίστε τα πλήκτρα ως S,H,O,C,K,E,D,Enter. Θα εμφανιστεί στην οθόνη η λέξη "test". Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας τα αντίστοιχα πλήκτρα, θα έχετε τις εξής δυνατότητες:

Πλήκτρο "1": Παίζετε την ίδια πίστα από την αρχή. Πολύ χρήσιμο αν θέλετε να γνωρίσετε τις ιδιαιτερότητες της κάθε πίστας. Πλήκτρο "2": Φορτώνετε την επόμενη πίστα αν έχετε έναν Spectrum 48 k, ή απλά προχωράτε στην επόμενη αν έχετε Spectrum 128 k. Πλήκτρο "3": Βλέπετε τα συγχαρητήρια που σας δίνει ο διευθυντής της αστυνομίας. Εσείς κάθεστε δηλαδή, και σας δίνουν παράσημα! Πλήκτρο "4.": Κερδίζετε ένα επιπλέον credit κάθε φορά που το πατάτε.

λαδή έχει εντοπιστεί το αυτοκίνητο του κακοποιού. Η χρησιμότητά τους σε αυτή τη φάση είναι η εξής: Μπορείτε να κτυπάτε τον αντίπαλο και να επιταχύνετε γρήγορα πολλές (συνεχόμενες) φορές. Αντίθετα, χωρίς τη χρήση τούρμπίνας μετά από κάθε πρόσκρουση πρέπει να επιταχύνετε επί αρκετά δευτερόλεπτα μέχρι να βρεθείτε ξανά σε θέση βολής. Κι αυτά τα δευτερόλεπτα μπορεί να αποδειχθούν κρίσιμα. Η πρόσκρουση σε άλλα αυτοκίνητα μειώνει αισθητά την ταχύτητά σας. Επιπλέον σας στερεί σημαντικούς βαθμούς, τους οποίους κερδίζετε για κάθε αυτοκίνητο που προσπερνάτε. Οδηγήστε λοιπόν προσεκτικά, αποφεύγοντας τ' άλλα αυτοκίνητα.

Περνάμε τώρα στη δεύτερη φάση του παιχνιδιού. Οι σειρήνες του περιπολικού σας - αν και πρώτη φορά βλέπω περιπολικό μάρκας Porsche - ουρλιάζουν, ενώ στην οθόνη έχει εμφανιστεί το αυτοκίνητο του κακοποιού και η κατάσταση στην οποία βρίσκεται. Μείνετε προσκολλημένοι στο αντίπαλο αυτοκίνητο, ακολουθώντας τις μανούβρες του, χρησιμοποιήστε όποια τουρμπίνα σας απέμεινε και καταφέρετέ του κτυπήματα από πίσω και από το πλάι. Με κάθε σας κτύπημα το αυτοκίνητο του κακοποιού απομακρύνεται κάπως, γι' αυτό κι εσείς κρατάτε το γκάζι πατημένο. Αποφύγετε πάση θυσία να βρεθείτε έξω από το δρόμο, διότι η ταχύτητά σας θα μειωθεί δραματικά. Χρησιμοποιώντας τα credits συνεχίζετε από εκεί που χάσατε, προτιμήστε όμως το έξυπνο οδήγημα από το σκεπτικό 'μπα, έχω ακόμα δύο credits'. Κι αυτό διότι η ολοκλήρωση της πρώτης φάσης μπορεί να γίνει σε χρόνο αρκετά μικρότερο από τον προσφερόμενο, με αποτέλεσμα να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον χρόνο που θα απομείνει στη δεύτερη φάση του παιχνιδιού. Αν όμως χρησιμοποιήσετε credit στη δεύτερη φάση, τότε αυτομάτως έχετε τον ελάχιστο δυνατό χρόνο για τη φάση αυτή, δηλαδή 60 δευτερόλεπτα.

Ας δούμε όμως τις πίστες μία - μία. ■

ΠΙΣΤΑ 1: Βαθμός δυσκολίας 2/10. Το βέλος υποχρεωτικής αλλαγής πορείας εμφανίζεται συνήθως στη δεξιά πλευρά της διασταύρωσης. Αν προτιμήσετε την αντίθετη διαδρομή δεν χάνετε και πολλά πράγματα, και πολλές φορές κερδίζετε ένα μεγάλο bonus π.χ. 50000. Στη συνέχειά της η διαδρομή δυσκολεύει ελαφρά - κυρίως οδικά εμπόδια - όμως μπορείτε να αναπτύσσετε μεγάλες ταχύτητες, ακόμα και μέσα στη σήραγγα η οποία δεν έχει πολλές στροφές.

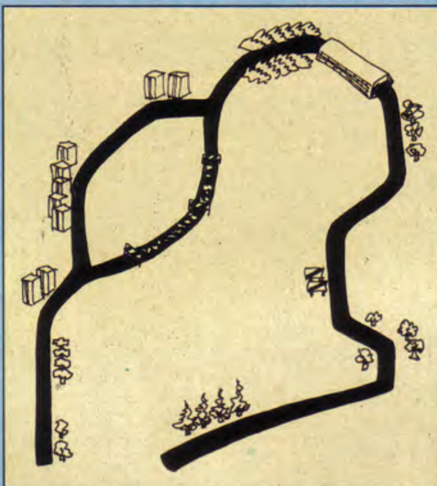
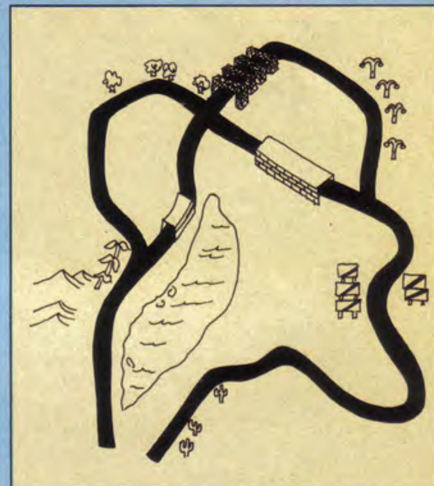
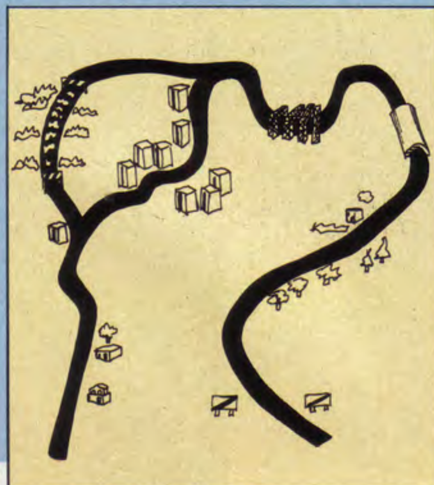
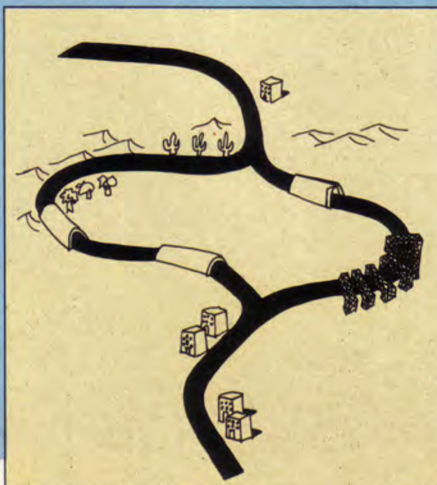
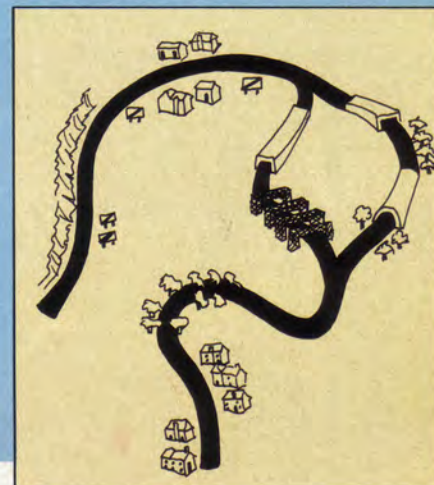
ΠΙΣΤΑ 2: Βαθμός δυσκολίας 3/10. Η υποχρεωτική στροφή είναι συνήθως προς τ' αριστερά. Από αυτή την πίστα και μετά, οι διαδρομές που δείχνει το βέλος είναι οι πλέον σύντομες, αν και κατά τι δυσκολότερες. Οι σήραγγες είναι μεγαλύτερες και με πολλές στροφές. Η πίστα αυτή έχει ιδιαίτερα αυξημένη οδική κίνηση, αλλά μπορείτε να χρησιμοποιείτε τις τουρμπίνες χωρίς πολλά προβλήματα.

ΠΙΣΤΑ 3: Βαθμός δυσκολίας 5/10. Τα πράγματα δυσκολεύουν. Η υποχρεωτική στροφή είναι συνήθως προς τα αριστερά. Η δυσκολία της πίστας οφείλεται στο μεγάλο αριθμό κλειστών στροφών, καθώς και στο ανώμαλο οδόστρωμα. Επίσης, είναι αρκετά μεγαλύτερη σε μήκος από τις δύο προηγούμενες. Προτιμήστε το ανεβοκατέβασμα ταχυτήτων από το φρενάρισμα.

ΠΙΣΤΑ 4: Βαθμός δυσκολίας 8/10. Η υποχρεωτική αλλαγή πορείας δείχνει συνήθως προς τα δεξιά. Προτιμήστε όμως την αριστερή διαδρομή, διότι είναι συντομότερη, έχει λιγότερα εμπόδια και στροφές. Επίσης, έτσι κερδίζετε ένα σημαντικό bonus. Χρησιμοποιήστε τα φρένα στις κλειστές στροφές.

ΠΙΣΤΑ 5: Είναι η πιο δύσκολη διαδρομή. Το βέλος αλλαγής πορείας συνήθως δείχνει προς τα δεξιά. Η διαδρομή χαρακτηρίζεται από πολλές συνεχόμενες κλειστές στροφές, με μεγάλη κίνηση αυτοκινήτων. Προτιμήστε λοιπόν το γρήγορο οδήγημα με ανέβασμα / κατέβασμα ταχύτητας. Αποφύγετε οποιοδήποτε χάσιμο χρόνου και την επιλογή λανθασμένης πορείας. Τα εμπόδια πάνω στο δρόμο είναι σχετικά λίγα, αλλά βρίσκονται τοποθετημένα επάνω σε στροφές. Ο κακοποιός οδηγεί την βασίλισσα των σπορ αυτοκινήτων, μια Lamborghini. Είναι αρκετά δύσκολο να τον πλησιάσετε, γι' αυτό το λόγο φυλάξτε για τη δεύτερη φάση όλες τις τουρμπίνες. Εναλλακτικά, αν χρειαστεί ενεργοποιήστε τα εναπομείναντα credits, στη διάρκεια όμως της δεύτερης φάσης.

Αυτά όμως για την ώρα. Ξετινάξτε τώρα το παιχνίδι αυτό, και τον επόμενο μήνα θα είμαστε πάλι εδώ, όλο το επιτελείο των gamers του PIXEL, για να ασχοληθούμε με ένα ακόμη best - seller και να σας προσφέρουμε εκείνα που οι άλλοι δεν μπορούν!



ΤΩΡΑ
OMNI SHOP
ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΚΡΗΤΗ
ΚΟΡΑΗ 26
ΗΡΑΚΛΕΙΟ

ΤΑ HIT GAMES ΤΟΥ ΑΙΩΝΑ

F- 29 RETALIATOR
KICK OFF
PLAYER MANAGER
BATMAN
ROBOCOP
BOMBER
MICROPROSE SOCCER
UNTOUCHABLES
RAINBOW ISLANDS
WIZBALL
PLATOON
DOUBLE DRAGON
MANCHESTER UNITED
M1 TANK PLATOON
KARTING GRAND PRIX
OPERATION THUNDERBOLT
NEW ZEALAND STORY
TAI PAN
ACES HIGH
FALCON
SNOOPY
LEISURE SUIT LARRY
GHOSTBUSTERS II
CHASE H. Q.
GARFIELD
BEACH VOLLEY
GRYZOR
SNOOPY
RICK DANGEROUS
CABAL
GREEN BERET
F-16 COMBAT PILOT
AFTERBURNER

Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ SEGA

MY HERO
WORLD SOCCER
GREAT BASKETBALL
KUNG FU KID
ZILLION II
CAPTAIN SILVER
SHINOBI
DOUBLE DRAGON
ALTERED BEAST
AFTERBURNER
WONDER BOY III
THUNDERBLADE
BOMBER RAID
BANC PANIC
SUPER GOLF
GHOST HOUSE
QUARTET
ROCKY
PENGUIN LAND
NINJA
SHANGAI
ALEX KID
KENSEIDEN

Adventure

"Βρίσκεσαι στο τέλος ενός δρόμου, μπροστά σε ένα μικρό κτίριο από τούβλα". Αυτό είναι το πρώτο μήνυμα που εμφανίστηκε στον κόσμο των περιπετειών. Δημιουργοί του οι Αμερικανοί Willie Crowther και Don Woods. Το πρωτότυπο γράφτηκε σε Fortran και κατελάμβανε πάνω από 300K. Το ονόμασαν "Adventurers", απ' όπου κι όλες οι μετέπειτα περιπέτειες πήραν το όνομά τους. Δυστυχώς γι' αυτούς, δεν φρόντισαν να κατοχυρώσουν τη δημιουργία τους, με αποτέλεσμα αρκετές εταιρίες να βγάλουν διάφορες εκδόσεις του. Η πιο γνωστή έκδοση είναι αυτή της Level 9, με την οποία η θρυλική αυτή εταιρία πρωτοεμφανίστηκε στον κόσμο των adventures.

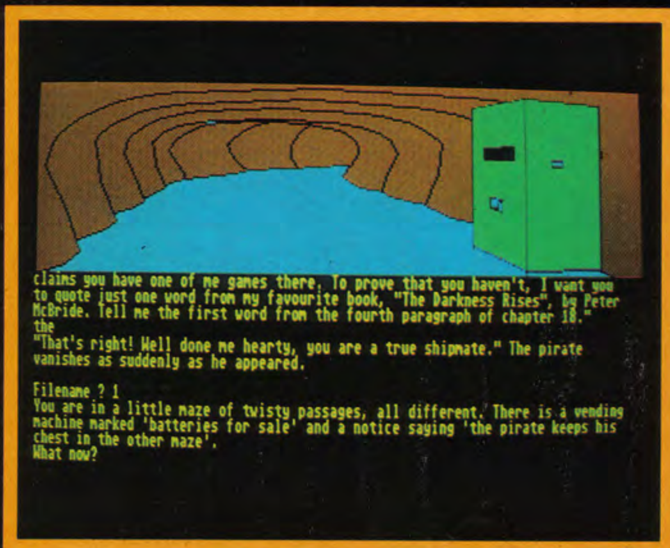
Του Αντρέα Τσουρινάκη

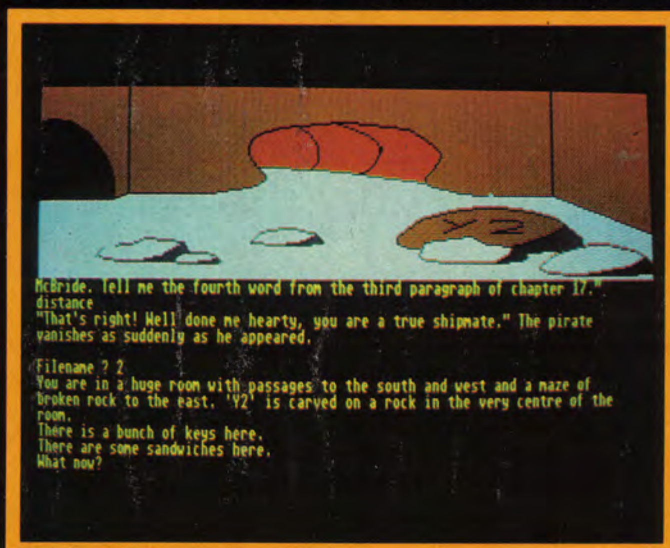
Ας δούμε λοιπόν ποιες εκδόσεις του πρωτότυπου έγιναν περισσότερο γνωστές. Κατ' αρχάς υπήρξε η έκδοση της Microsoft, η οποία πρόσθετε ένα επιπλέον δωμάτιο, το Software Den. Θεωρείται η πιο πιστή έκδοση του πρωτότυπου, απ' όσες έχουν κυκλοφορήσει. Ακολούθησε η έκδοση του περιβόητου Scott Adams, που ήταν και η πρώτη που γράφτηκε σε γλώσσα μηχανής. Μετά ακολούθησε η Kaypro έκδοση του Mike Goetz σε public domain, που θεωρείται η πιο δύσκολη απ' όλες. Εχει προσθέσει πάρα πολλές τοποθεσίες και δεκάδες νέους γρίφους, έγινε δε ευρύτερα γνωστή από τον πολύ δύσκολο γρίφο στην τελευταία ακριβώς τοποθεσία! Ακολούθησε το Colossal Cave Adventure από τη Duckworth Computing για τον Commodore 64 και τον Amstrad. Μετά ήρθε το Classic Adventure της Melbourne House, και το Colossal Cave από την Compusense Ltd. Τότε εμφανίστηκε στο προσκήνιο και η Level 9 με την έκδοση που την έκανε πασίγνωστη, το Colossal Adventure. Ακολούθησαν και άλλες εκδόσεις, με πιο σημαντική το περίφημο The Serf's Tale από την Players, που είναι μια πολύ αξιόλογη προσπάθεια ανανέωσης του πρωτότυπου, αλλά δυστυχώς κυκλοφόρησε μόνο για τον Spectrum.

Καιρός όμως να δούμε πιο αναλυτικά την πιο γνωστή έκδοση του πρωτότυπου, το adventure που έκανε πασίγνωστη τη Level 9.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Colossal Cavern είναι το συνώνυμο της δόξας, όπως συζητείται σε διάφορα μέρη, ενσαρκώνοντας απίστευτα πλούτη και ανείπωτους κινδύνους. Οι πιο λογικοί ισχυρίζονται ότι η σπηλιά αυτή είναι ένας μύθος, δημιουργημένος από εξημμένη φαντασίωση, αλλά κάθε χρόνο εκατοντάδες άνθρωποι προσπαθούν να τη βρουν, είτε οδηγημένοι από ανάγκη, είτε κυριευμένοι από απληστία. Οι περισσότεροι γυρνούν με άδεια χέρια και με ιστορίες από άκαρπες εξερευνήσεις, ή γεμάτες με ψέματα για κινδύνους που αντιμετώπισαν, όπως ηφαίστεια, δράκους, γιγαντιαία φίδια κ.λπ. Αλλά μερικοί δεν γύρισαν ποτέ, και φήμες έχουν να λένε ότι αυτοί πέτυχαν να βρουν τη σπηλιά, αλλά χάθηκαν, ή ίσως χρησιμοποίησαν τα τεράστια πλούτη της για να βρουν μεγάλες αυτοκρατορίες σε ξένα και μακρινά μέρη, όπου ζουν πια μέσα στην πολυτέλεια. Είναι λοιπόν μια συνηθισμένη μέρα, όταν ένας εμφανώς ταξιδεμένος πολεμιστής μπαίνει στην ταβέρνα, όπου κάθεται και πληρώνει τον ιδιοκτήτη με ένα χρυσό νόμισμα ανυπολόγιστης αξίας. Κατά τη διάρκεια του ποτού του, διηγείται πως επισκέφτηκε την





"COLOSSAL ADVENTURE"

ή

η γέννηση ενός θρύλου!

ΕΤΑΙΡΙΑ: Level 9
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Spectrum 48K ή 128/+2 ή +3, Atari ST, Amiga, CBM 64 ή 128, Atari XE ή 800XL, Amstrad CPC ή 6128, MSX, BBC Master ή 48K, IBM, Macintosh, IBM συμβατοί.
ΤΥΠΟΣ: Text-graphic adventure

Colossal Cavern και δραπέτευσε γλυτώνοντας τη ζωή του. Οι υπόλοιποι στην ταβέρνα δεν τον πιστεύουν. "Κλέφτης" και "μισθοφόρος" είναι δύο απ' τις πιο... κολακευτικές υποδείξεις στην προσπάθειά τους να εξηγήσουν τα πλούτη του, αλλά εσύ δεν είσαι καθόλου σίγουρος, γιατί έχει ένα βασανισμένο παρουσιαστικό και αρνείται να συζητήσει τα κατορθώματά του. Ετσι, όταν αντιλαμβάνεσαι ότι μια ενέδρα ετοιμάζεται, για να αφαιρέσουν από τον ξένο τα πλούτη του, αλλά και τη ζωή του, τον παίρνεις και τον οδηγείς μακριά. "Χίλια ευχαριστώ", σου λέει, καθώς οι ήχοι του κυνηγητού σβήνουν πίσω σας. "Μακάρι οι θεοί να σου χαμογελάσουν για ό,τι έκανες σήμερα. Αλλά φοβάμαι ότι οι φίλοι σου θα γυρέψουν εκδίκηση, αν επιστρέψεις εκεί.

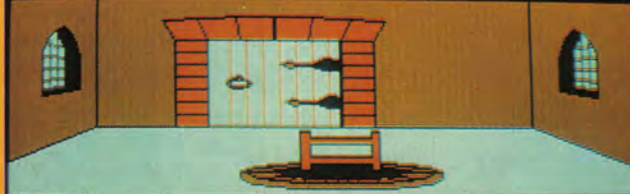
Για να ανταμείψω λοιπόν την ανδρεία σου, θα σου δώσω τον πιο πολύτιμο θησαυρό που έχω... την τοποθεσία της Colossal Cavern". Και βάζει ένα τσαλακωμένο κομμάτι χαρτιού στην παλάμη σου. Ειλικρινά, περίμενες χρήματα, και πολλά μάλιστα, αλλά επειδή δείχνει να είναι πάρα πολύ καλός στη μονομαχία, αποφασίζεις να δεχτείς την πενιχρή αμοιβή και, ακόμη περισσότερο, να του σφίξεις το χέρι φιλικά. Παρ' όλες τις φυσιολογικές υποψίες σου ότι ο χάρτης είναι ψεύτικος, θα ήταν ανόητο να μείνεις και να αντιμετωπίσεις την οργή των συντρόφων σου. Ετσι, αποφασίζεις να φύγεις και να ακολουθήσει το χάρτη. Και ο χάρτης αποδεικνύεται αυθεντικός!!! Σε οδηγεί μέσα από ανεξερεύνητα μέρη, βουνά, δάση, ερήμους, πάντοτε αποφεύγοντας τα κατοικημένα μέρη, έως ότου φτάσεις στην Colossal Cave. Και τότε έρχεται η συμφορά. Ακουμπάς στον τοίχο ενός κτιρίου, από τον οποίο ξεπηδάει ένας ποταμός που κατευθύνεται νότια.

Στα βόρεια είναι ανοικτή πεδιάδα, και τριγύρω υπάρχει ένα πυκνό δάσος. Καθώς προσπαθείς να αποκρυπτογραφήσεις το υπόλοιπο κομμάτι του χάρτη, μια ξαφνική ριπή ανέμου το παίρνει από τα χέρια σου και το ρίχνει στο νερό. Δεν μπορείς να το πιάσεις, γιατί το ποτάμι το παρασύρει αμέσως, και σε καμιά περίπτωση δεν μπορείς να κολυμπήσεις. Τώρα πρέπει μόνος σου να βρεις τη σπηλιά, να μπεις σ' αυτήν και να επιστρέψεις με τους θησαυρούς της. Ενώ λοιπόν στέκεσαι, σκεφτόμενος τι να κάνεις, θυμάσαι μια κακογραμμένη σημείωση στο περιθώριο του χάρτη: "Προειδοποίηση: Η μαγεία λειτουργεί στη σπηλιά".

ΕΝΤΟΛΕΣ – ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ – ΓΡΑΦΙΚΑ

Η κίνησή σου στην περιπέτεια γίνεται στη βάση των διευθύνσεων της πυξίδας, δηλαδή NORTH, NE, EAST, SE, SOUTH, SW, WEST, NW, πλαισιωμένες με τις UP, DOWN, INSIDE, OUTSIDE, CLIMB, JUMP και CROSS. Σημειώστε ότι σε κάθε τοποθεσία η εντολή EXITS εμφανίζει όλες τις πιθανές εξόδους. Η εντολή INVENTORY ή INV δείχνει τι κουβαλάς κάθε φορά, η εντολή SCORE δείχνει τη βαθμολογική σου πρόοδο. Η εντολή WORDS μετατρέπει την περιπέτεια σε καθαρό text, ενώ η PICTURES ξαναεμφανίζει τα γραφικά. Επίσης, η εντολή HELP σε ορισμένα μέρη σου δίνει σημαντική βοήθεια, όπως π.χ. στο φίδι σου λέει ότι αυτό φοβάται κάποιο άλλο ζώο, άρα RELEASE BIRD, ή στο east bank of wide fissure σου λέει ότι εδώ θα βοηθούσε λίγη μαγεία, άρα WAVE ROD κ.λπ. Υπάρχουν οι κλασικές εντολές SAVE και RESTORE για να σώζεις και να φορτώνεις σε δισκέτα ή κασέτα, οι εντολές RAM SAVE και RAM RESTORE (ή RAM LOAD) για να σώζεις στη μνήμη κατευθείαν, και η περιβόητη εντολή OOPS ή UNDO, που σε πάει λίγο πιο πίσω, πριν δηλαδή από κει που έκανες το μοιραίο λάθος. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι το Colossal Adventure της Level 9 κυκλοφορεί σε δύο διαφορετικές εκδόσεις: Η πρώτη - και πρωτότυπη - είναι μόνο text-adventure, και σ' αυτήν δεν περιέχονται οι εντολές RAM SAVE, OOPS κ.λπ. Η δεύτερη έκδοση αναφέρεται στην τριλογία Jewels of Darkness, στην οποία περιέχονται οι εντολές που αναφέρουμε πιο πάνω. Επίσης, υπάρχει η εντολή AGAIN ή A, που επαναλαμβάνει την προηγούμενη εντολή. Φυσικά υπάρχουν και οι εντολές RESTART ή QUIT, για να ξαναρχίσεις ή να εγκαταλείψεις την περιπέτεια. Η πλειοψηφία των εντολών λειτουργεί σαν δράση, όπως GET SWORD, OPEN DOOR,





adventure

LIGHT LAMP κ.λπ. Η περιπέτεια καταλαβαίνει και τις πιο σύνθετες εντολές, όπως: EXAMINE ALL EXCEPT LAMP, KEYS AND EMERALD, GO EAST AND DROP EVERYTHING EXCEPT THE LAMP, SAY PLUGH, GET ALL, SAY PLUGH AND GO SOUTH AND DOWN, INVENTORY. Φυσικά, μπορείς να τελειώσεις την περιπέτεια χρησιμοποιώντας τις απλές εντολές των δύο λέξεων, ρήμα - αντικείμενο. Οι εντολές όμως GET ALL ή DROP ALL EXCEPT θα σας χρησιμεύσουν οπωσδήποτε. Το λεξιλόγιό του είναι εξαιρετικά πλούσιο και καταλαβαίνει σχεδόν τα πάντα. Στην αντίθετη περίπτωση, θα σας ειδοποιήσει από μόνο του ποια λέξη ακριβώς δεν καταλαβαίνει. Ας δούμε όμως τις πιο βασικές λέξεις που θα χρησιμοποιήσετε στην προσπάθειά σας να τελειώσετε την περιπέτεια. Εχουμε λοιπόν: ENTER, GET, TAKE, OUT, DROP, CLIMB, LIGHT, TURN ON, EXTINGUISH, TURN OFF, ON, OFF, UNLOCK, OPEN, FILL, SAY, THROW, RELEASE, PLUGH, PLOVER, XYZZY, READ, OIL, FEED, GIVE, BLAST, CLOSE, CATCH, READ, POUR, EMPTY, WATER, ATTACK, KILL, WAIT, WAVE κ.ά.

Και τώρα στα γραφικά του Colossal Adventure: Σίγουρα είναι το πιο αδύνατο σημείο της περιπέτειας. Πρέπει όμως να σημειώσουμε ότι η περιπέτεια κυκλοφόρησε σαν text-adventure, και μόνο αργότερα όταν ξανακυκλοφόρησε στην τριλογία Jewels of Darkness του προστέθηκαν γραφικά. Θα τα ονομάσω καθαρά συμβατικά, δεν παίζουν κανένα ιδιαίτερο ρόλο στην περιπέτεια. Οπωσδήποτε, πολύ μακριά από τα στάνταρ που έχουν δημιουργηθεί τον τελευταίο καιρό, αφού οι εταιρίες δίνουν ιδιαίτερη σημασία στον τομέα αυτό. Θα ξανατονίσω όμως ότι η περιπέτεια διακρίνεται για την ατμόσφαιρα, τη δράση της και τους περίπλοκους γρίφους της. Αν μη τι άλλο, είναι από τα πιο αντιπροσωπευτικά δείγματα της παλιάς καλής εποχής, όπου το κείμενο έπαιζε το μόνο ρόλο στην πλοκή του adventure.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ – ΔΡΑΣΗ – ΓΡΙΦΟΙ

Φτάσαμε λοιπόν στα στοιχεία που κάνουν το adventure αυτό να ξεχωρίζει από εκατοντάδες άλλα. Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας είναι μοναδική, υποβλητική, πειστική. Οι περιγραφές των 140 τοποθεσιών που περιλαμβάνονται στο υπόγειο σύστημα των σπηλιών είναι λιτές, αλλά αποδίδουν μ' ένα φανταστικό τρόπο αυτό που θέλουν να δώσουν. Το πολύ καλοδουλεμένο σενάριο και η εξαιρετική του δράση, συνθέτουν μια μοναδική ενότητα, έτσι ώστε ο χρήστης να απολαμβάνει μια καταπληκτική περιπέτεια που τον καθηλώνει μέχρι και την τελευταία κίνηση. Η δράση του Colossal Adventure είναι καταιγιστική. Περίπλοκοι γρίφοι, από τους δυσκολότερους λαβύρινθους (maze), εξαιρετική κίνηση ανεξάρτητων χαρακτήρων, πλήθος εχθροί, θησαυροί που πρέπει να βρεθούν, μαγικές λέξεις και πολλά άλλα, συνθέτουν ένα μοναδικό adventure.

Ας δούμε όμως ένα ένα τα στοιχεία αυτά. Το πρώτο μέρος της περιπέτειας στηρίζεται στην προσπάθειά σου να βρεις τους 15 θησαυρούς που είναι κρυμμένοι μέσα στην τεράστια αυτή σπηλιά, και να τους μεταφέρεις στο μικρό κτίριο που βρίσκεται στην αρχή της περιπέτειας. Ξεκινώντας λοιπόν, ας δούμε πώς δουλεύει το σύστημα βαθμολογίας. Ξεκινάς με 40 πόντους. Σημείωσε ότι χάνεις 10 πόντους κάθε φορά που πεθαίνεις, 9 πόντους άμα χρησιμοποιήσεις την εντολή QUIT και 1 άμα χρησιμοποιήσεις τη δυνατότητα του SAVE!! Λίγο πολύ, σε υποχρεώνει, αν θέλεις πλήρες σκορ, να παίξεις μια κι έξω την περιπέτεια. Σημειώστε εδώ ότι η εντολή RAM SAVE/LOAD δεν κοστίζει βαθμούς, άρα χρησιμοποιήστε την όσο θέλετε. Παίρνεις 5 πόντους για κάθε θησαυρό που βλέπεις, σύνολο 75 πόντους, και 10 πόντους για κάθε θησαυρό που παίρνεις, σύνολο 150. Παίρνεις 30 πόντους φτάνοντας το Hall of Mists, και 50 πόντους φτάνοντας το ειδικό φινάλε της Level 9. Επιπλέον 5 πόντους για να αφήσεις τα κατάλληλα αντικείμενα στο σωστό μέρος. Παίρνεις 50 πόντους για καθένα από τα 3 crown jewels, σύνολο 150 πόντοι. Ανατινάζοντας το δυναμίτη 20 πόντους, σκοτώνοντας τους νάνους 80, επιζώντας της έκρηξης 100. Για κάθε γκρουπ από elves που ελευθερώνεις, παίρνεις 100 πόντους, δηλ. συνολικά 300. Τέλος, ολοκληρώνοντας την περιπέτεια παίρνεις άλλους 100 πόντους. Τα παραπάνω μας κάνουν ένα σύνολο 1.100 πόντων.

Οι 15 θησαυροί που πρέπει να βρεις είναι οι εξής: Coins, silver bars, jewellery, diamonds, ming vase and pillow, pirate's chest, rare spices, gold nugget, golden eggs, pearl, emerald, oriental rug, silver chain, trident και platinum pyramid. Είναι πολύ δύσκολο να τελειώσεις την περιπέτεια με πλήρες σκορ, κι αυτό γιατί είναι εξαιρετικά δύσκολο να βρεις τις σωστές διαδρομές, ώστε να μη χρειαστεί να αλλάξεις τις μπαταρίες από τη λάμπα σου. Οταν δεις το μήνυμα ότι το φως της λάμπας τρεμοσβήνει, πρέπει, χρησιμοποιώντας τα coins, να αγοράσεις νέες. Τα coins είναι όμως θησαυρός, κι αυτό σημαίνει ότι θα χάσεις μερικούς πόντους. Μην τους λυπηθείς, γιατί το να βρεις την απόλυτα σωστή διαδρομή, σημαίνει να παίξεις την περιπέτεια πάνω από 30 φορές, ώστε να μάθεις κάθε κρυφή της δυνατότητα, φτιάχνοντας παράλληλα ένα απόλυτα σωστό χάρτη του παιχνιδιού.

Στην περιπέτεια θα συναντήσεις δύο χαρακτήρες που κινούνται ανεξάρτητα και τυχαία. Αυτοί είναι ο νάνος και ο πειρατής. Ο νάνος εμφανίζεται και σου πετά ένα τσεκούρι. Οποτε γίνει αυτό, πάρε το τσεκούρι κι όποτε τον ξαναδείς τύπωσε THROW AXE, GET AXE. Αν αστοχήσεις, επανάλαβέ το μέχρι να τον διώξεις. Μην ξεχνάς κάθε φορά να παίρνεις το τσεκούρι μαζί σου. Αυτό δημιουργεί ένα σημαντικό πρόβλημα στο inventory σου, κι αυτό γιατί μπορείς να κουβαλάς μόνο 4 αντικείμενα κάθε φορά. Ετσι, όντας υποχρεωμένος να κουβαλάς συνεχώς τη λάμπα, λόγω του σκοταδιού, και το τσεκούρι, λόγω του νάνου, σου μένουν μόνο 2 θέσεις ελεύθερες για άλλα πράγματα. Πριν προχωρήσουμε στους γρίφους της περιπέτειας, ας δούμε και τους δύο λαβύρινθους που περιλαμβάνει. Ο πρώτος λαβύρινθος (maze) περιέχει το vending machine, απ' όπου παίρνεις τις μπαταρίες για τη λάμπα σου. Η χαρτογράφηση των λαβύρινθων αυτών δεν είναι τόσο δύσκολη. Μια απλή τακτική για να ξεπεράσεις το ομοιόμορφο των περιγραφών (αυτό είναι το χαρακτηριστικό των λαβύρινθων στα adventures) είναι να αφήνεις ένα αντικείμενο σε κάθε τοποθεσία. Ετσι, αυτομάτως αυτή αποκτάει ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό, π.χ. η πρώτη έχει το rod, αν πας east θα βρεις τα keys κ.λπ. Για δική σας ευκολία δίνουμε τη λύση των λαβύρινθων αυτών. Από το Hall of Mists πήγαινε EAST (ή UP), WEST, WEST (έχοντας φτιάξει τη γέφυρα με το WAVE ROD), WEST, στο west end of the hall of mists, WEST, WEST στο west end of a featureless hall. Τώρα πήγαινε SOUTH, WEST, WEST, EAST, EAST και έφτασες στη vending machine. Εδώ DROP COINS και οι μπαταρίες της λάμπας σου αντικαθίστανται. Από 'δω και πέρα δεν θα έχεις πρόβλημα με το φως της λάμπας σου. Για να γυρίσεις αρκούν οι διευθύνσεις WEST, EAST και είσαι πάλι στο west end of the featureless hall. Σημειώστε φυσικά ότι στα mazes άμα πας east μια τοποθεσία Α σε μια άλλη Β, δεν σημαίνει ότι η αντίστροφη κίνηση, δηλ. το west, θα σε πάει από τη Β στην Α, αλλά συνήθως σε πάει σε μια νέα, π.χ. στη Γ. Το maze του πειρατή είναι πιο δύσκολο. Ενας από τους θησαυρούς είναι το pirate's chest. Αυτό όμως εμφανίζεται μόνο όταν ο πειρατής εμφανιστεί κάπου και σου κλέψει τους θησαυρούς που κουβαλάς. Οταν λοιπόν αυτό συμβεί, και μόνο τότε, πρέπει να επισκεφθείς το λαβύρινθό του. Από το Hall of Mists πήγαινε EAST (ή UP), WEST, WEST, WEST στο west end of the hall of mists. Από 'δω πήγαινε SOUTH,

COLOSSAL ADVENTURE

SOUTH, SOUTH, NORTH, EAST στο orange column, NORTH, EAST, NW στο dead end of the passage. Εδώ θα βρεις το chest μαζί με τους θησαυρούς που σου έχει πάρει. Τώρα πάρε τους και πήγαινε SE, NORTH πίσω στο orange column, DOWN και είσαι εκεί που πρωτοβρήκες το bird. Ο πειρατής δεν πρόκειται να σε ξαναενοχλήσει πια.

Υπάρχουν κι άλλοι χαρακτήρες που πρέπει να αντιμετωπίσεις κατάλληλα, όπως τα troll, bear, dragon κ.ά. Το troll φυλά μια γέφυρα και δεν σ' αφήνει να περάσεις, αν δεν του δώσεις ένα αντικείμενο. Ποιο όμως είναι αυτό, δεδομένου του ό,τι του δώσεις θα το χάσεις; Πιο μπροστά πρέπει να λύσεις έναν άλλο γρίφο. Από το Swiss Cheese Room πήγαινε WEST, WEST, DOWN. Εδώ στο φυτό που ζητά νερό WATER PLANT δύο φορές με τη βοήθεια της μποτίλιας. Τώρα CLIMB BEANSTALK, WEST και πρόσεξε την επιγραφή. Αυτή σημαίνει ότι άμα πεις τις λέξεις FEE FIE FOE FOO, τα αυγά - όπου κι αν είναι - θα ξαναγυρίσουν στη θέση τους. Πάρε λοιπόν τα αυγά, δώστα στο troll, και μόλις τα πάρει τύπωσε FEE (πάτα return), FIE (πάτα return), FOE (πάτα return), FOO (πάτα return) και αυτά θα έχουν ξαναγυρίσει στην αρχική τους θέση. Τώρα πήγαινε NE και περνάς ήσυχος τη γέφυρα. Στην αρκούδα FEED BEAR με τα σάντουιτς, UNLOCK CHAIN, GET BEAR, DROP KEYS, GET CHAIN. Γύρνα μια τοποθεσία πριν τη γέφυρα, άφησε την αλυσίδα, γύρνα, βρες τα spices, παρτα, γύρνα στη γέφυρα και στο troll, GIVE BEAR. Αυτή διώχνει το troll. Τώρα GET CHAIN, SW και πέρασες με τους δύο θησαυρούς. Ο δράκος φυλά το oriental rug. Για να το πάρεις, τύπωσε KILL DRAGON, YES και τώρα GET RUG. Πρόσεξε ότι το ming vase είναι εύθραυστο, άρα πρέπει πρώτα να κουβαλήσεις το pillow, ώστε μετά το vase να κάτσει πάνω του. Τέλος, όταν βρεις τη spelunker's gazette, τύπωσε GET GAZETTE, READ GAZETTE, EAST, DROP GAZETTE (αυτοί είναι οι 5 πόντοι για το σωστό αντικείμενο στη σωστή θέση). Τώρα για να φύγεις, τύπωνε SOUTH μέχρι να ξαναγυρίσεις πίσω. Αφού έχεις αφήσει σπίτι τους 14 θησαυρούς και μαζέψεις τον 15ο, θα ακούσεις ένα click και το σύστημα των σπηλιών θα κλείσει. Εδώ το πρωτότυπο ουσιαστικά τελείωνε, η Level 9 έχει όμως προσθέσει ένα ακόμα μέρος από 70 τοποθεσίες. Τριγύρνα μέχρι ένα Elf να σου ζητήσει μία νέα αποστολή. Απάντησε YES και τώρα είσαι σε δύο νέες τοποθεσίες. LOOK, GET DYNAMITE, GET LAMP, GET KEYS, GET ROD, NE, DROP DYNAMITE, SW, BLAST. Αυτό ανατινάζει το δυναμίτη και αρχίζει το φινάλε της Level 9. Πήγαινε W, W, W, UP, UP, UP, UP, UP, EAST, DOWN, WEST και γλύτωσες, WEST, WEST, WAVE ROD (μια νέα γέφυρα), WEST, WEST, WEST, DOWN, DOWN, DOWN, DROP ROD, GET ELIXIR, UP, UP, UP, EAST, EAST, EAST, EAST, NORTH, UNLOCK ELVES, SOUTH, SOUTH, UNLOCK ELVES, NORTH, EAST, NORTH, DROP ELIXIR, έσωσες τις 3 ομάδες των elves, SOUTH, WEST, WEST, WEST, WEST, WEST, LOCK DOOR για να αποφύγεις τη λάβα. Είσαι λίγο πριν το τέλος. Τελευταίο σου εμπόδιο μια γιγαντιαία αράχνη.

Το Colossal Adventure είναι μια εκπληκτική περιπέτεια, ένας πραγματικός θρύλος. Κατά τη γνώμη μου, δεν νοείται adventurer που να μην το έχει παίξει. Είναι το γενετικό υλικό από το οποίο ξεπήδησε ο μετέπειτα κόσμος των περιπετειών. Οσα χρόνια και να περάσουν, κανένα άλλο adventure δεν θα μπορέσει να του πάρει τη θέση. Είναι ο βασιλιάς των περιπετειών, το απόλυτο νούμερο ΕΝΑ, που το πέρασμα του χρόνου το αφήνει απείραχτο.

ΓΡΑΦΙΚΑ: 6
ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ: 10
ΔΡΑΣΗ: 10
ΓΡΙΦΟΙ: 10
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ: 10
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ: 10

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς έξω από ένα μικρό κτίριο στο τέλος του δρόμου, EAST, μπαίνεις μέσα GET KEYS, GET BOTTLE, GET LAMP, EAST έξω από το κτίριο σε ένα μικρό λόφο SOUTH, χαμένος στο δάσος, SOUTH, κάτω από ένα δέντρο, UP, βλέπεις όλες τις τοποθεσίες γύρω από το μικρό κτίριο, DOWN, SOUTH, SOUTH, GET SANDWICHES, WEST, FILL BOTTLE από την πηγή, SOUTH, SOUTH, UNLOCK GRATE, DOWN. Είσαι μέσα στο υπόγειο σύστημα σπηλιών, όπου εξελίσσεται η κύρια δράση της περιπέτειας, TURN LAMP ON, WEST, βλέπεις ένα κλουβί, WEST, βλέπεις ένα rod και τη λέξη XYZZY χαραγμένη στους βράχους, SAY XYZZY, τηλεμεταφέρεσαι πίσω στο κτίριο, DROP KEYS, DOWN στο πηγάδι όπου βλέπεις μερικά νομίσματα, GET COINS, UP, TURN LAMP OFF, DROP COINS, DROP SANDWICHES, DROP BOTTLE, SAY XYZZY, πίσω στην τοποθεσία όπου είναι το rod, GET ROD, EAST, GET CAGE, WEST, WEST, WEST, βλέπεις ένα πουλί, DROP ROD. Ο πρώτος κρίσιμος γρίφος. Για να πιάσεις το πουλί, είναι απαραίτητο να μη κουβαλάς το rod, γιατί αυτό το φοβίζει. GET BIRD, το βάζεις στο κλουβί, GET ROD. Με το πουλί στο κλουβί, δεν υπάρχει πρόβλημα. WEST, DOWN στο east end of the Hall of Mists, μια από τις κεντρικές τοποθεσίες της περιπέτειας, DOWN, συναντάς ένα φίδι που σε εμποδίζει RELEASE BIRD το πουλί διώχνει το φίδι, ελευθερώνοντας το δρόμο σου. DROP CAGE, δεν σου χρειάζεται πια. [Σε οποιοδήποτε σημείο της μετακίνησής σου εμφανιστεί ένας dwarf και σου πετάξει ένα τσεκούρι GET AXE. Αν μεν έχει φύγει, καλώς, αλλιώς THROW AXE ώστε να τον διώξεις και GET AXE. Οποτεδήποτε τον συναντήσεις, επανάλαβε τα παραπάνω]. SOUTH, GET JEWELLERY, NORTH, UP, WEST. Είσαι στο αριστερό μέρος ενός γκρεμού, WAVE ROD, δημιουργείς μια κρυστάλλινη γέφυρα, που ενώνει το γκρεμό, DROP ROD, WEST, στη δεξιά μεριά του γκρεμού όπου βλέπεις μερικά διαμάντια, GET DIAMONDS, EAST, EAST, DOWN (ή NORTH), NORTH, NORTH στο Y2 δωμάτιο. Εδώ είναι που ακούς τη λέξη PLUGH, SAY PLUGH, ξανατηλεμεταφέρεσαι στο μικρό κτίριο, TURN LAMP OFF, DROP JEWELLERY, DROP DIAMONDS, SAY PLUGH, ξανά στο Y2 δωμάτιο SAY PLOVER. Τηλεμεταφέρεσαι μέσα σε μια άλλη σπηλιά. Αλλος ένας πολύ κρίσιμος γρίφος της περιπέτειας. Εδώ μπαίνεις από αριστερά, αλλά το πέρασμα είναι πολύ μικρό, έτσι ώστε να μη χωρά τη λάμπα. Αν αφήσεις λοιπόν τη λάμπα, μπαίνεις από το πέρασμα, παίρνεις το emerald και γυρνάς. Πώς όμως θα πας NE, όπου χρειάζεσαι φως; Ετσι, τηλεμεταφέρεσαι εδώ, έχοντας τη λάμπα. Το emerald όμως δεν το παίρνεις πίσω με την τηλεμεταφορά. Για να βγάλεις λοιπόν έξω τους δύο θησαυρούς, κάνεις τα εξής: DROP LAMP, GET EMERALD, WEST, DROP EMERALD, θα 'ρθεις εδώ από άλλη διαδρομή και θα το πάρεις αργότερα, EAST, GET LAMP, NE, επιτέλους ήρθε εδώ φως, GET PYRAMID, SOUTH, SAY PLOVER στο Y2 δωμάτιο, DROP PYRAMID, SOUTH, TAKE BARS. Τώρα σώσε τη θέση σου. Είναι απαραίτητο στις επόμενες κινήσεις να εμφανιστεί ο πειρατής και να σου κλέψει ένα θησαυρό (π.χ. τα bars). Και αυτό γιατί μόνο έτσι θα εμφανιστεί στη φωλιά του το περιβόητο chest, μαζί φυσικά με το θησαυρό που σου έχει κλέψει. Η εμφάνιση του πειρατή είναι random. Για να βρεις τη φωλιά του, αφού σου έχει κλέψει ένα θησαυρό, από το east end of the Hall of Mists, πήγαινε WEST, WEST, WEST, SOUTH, EAST, SOUTH, SOUTH, SOUTH, NORTH, EAST (orange column), NORTH, EAST, NW. Εδώ είναι η φωλιά του. Τώρα GET CHEST, GET BARS (ή όποιο άλλο θησαυρό έχει κλέψει), SE, NORTH, DOWN, το μέρος όπου πρωτοβρήκες το πουλί...

Η συνέχεια επί της οθόνης.

ADVENTURE S.O.S.

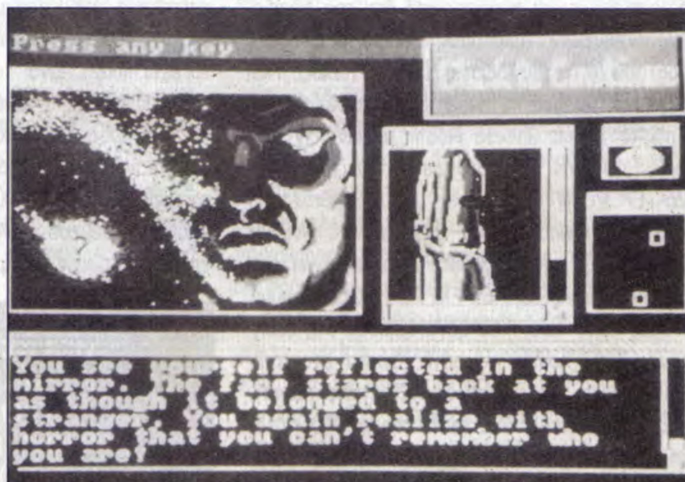
Του Αντρέα Τσουρινάκη

Ξεκινώντας, να ευχαριστήσουμε τους φίλους της στήλης **Λευτέρη Σιγάλα** και **Δημήτρη Μελαχρινό** οι οποίοι σας λένε πώς να βρείτε τους 5 πόντους που οι περισσότεροι χάνετε στο *Larry III*. Αφού τελειώσει το show στο Comedy Hut, **STAND**, πήγαινε στο τραπέζι κάτω αριστερά, **LOOK MAN, TALK MAN** (ο AL LOWE αυτοπροσώπως), τύπωσε ό,τι θέλεις, κι έχεις **+5** πόντους.

Επίσης, ο **Γιώργος Μαραγκουδάκης** στέλνει ένα σημαντικό hint για το *Hero's Quest*. Αφού ελευθερώσεις το γιο του βαρώνου, στο χωλ όπου τους συναντάς **ASK ABOUT BRIGANDS**. Σου λέει ότι υπάρχει η φήμη για μια μυστική είσοδο στο λημέρι των ληστών. Τώρα, κατά τη διάρκεια του μεσημεριού και όταν ο Bruno δεν είναι μπροστά στην πύλη του χωριού, πήγαινε εκεί που είναι ο στόχος, αλλά από το πλάι. Θα βρεις τους Bruno και Brutus και θα ακούσεις μια αποκαλυπτική συζήτηση. Μόλις φύγει ο Bruno, άφησε να περάσουν 10-15 δευτερόλεπτα, πήγαινε νότια και αμέσως γύρνα βόρεια. Σκότωσε τον Brutus και **SEARCH BODY**, βρίσκεις ένα κλειδί. Τώρα, στην τοποθεσία που είναι το antwerp στην αριστερή μεριά **LOOK ROCKS**, μέχρι να βρεις την κλειδαριά, **UNLOCK DOOR, OPEN DOOR**, και πες το σύνθημα που άκουσες. Πρέπει να 'σαι ακριβώς μπροστά στο άνοιγμα. Το troll που είναι μέσα φεύγει και σ' αφήνει να μπεις ήσυχος. Ετσι φτάνεις στο Μινώταυρο, χωρίς να πολεμήσεις καθόλου. Τα παραπάνω δίνουν επιπλέον **+27** πόντους στο σκορ!!

Δύο απαντήσεις μας σε γράμματα αναγνωστών γύρισαν πίσω. Αυτά είναι για το **Μπαλάνο Δημήτρη** από τη Λάρισα, και το **Μάκη Μούστο** από τη Θεσσαλονίκη. Τους παρακαλώ να ξαναγράψουν, γράφοντας προσεκτικά τα πλήρη στοιχεία τους, για να δούμε τι ακριβώς συμβαίνει. Τέλος, άλλα δύο γράμματα ήρθαν χωρίς πλήρη στοιχεία, καθιστώντας αδύνατη την απάντηση στις ερωτήσεις τους. Το πρώτο από τον **Gandalf the Wizard** που ρωτά για το *Hobbit*, αλλά δεν αναφέρει πουθενά τη διεύθυνσή του(!!), και το άλλο ενός **Παναγιώτη**, στη Σειζάνη 12-14, που ρωτά για το *Larry III* και δεν γράφει ούτε επώνυμο, ούτε πόλη!!! Και οι δύο ας





μας ξαναγράψουν, αλλά αυτή τη φορά ας προσέξουν τα στοιχεία τους. Ο **Κώστας Καρασάββας** ρωτά πώς να ξεκινήσει το *Mutant*.

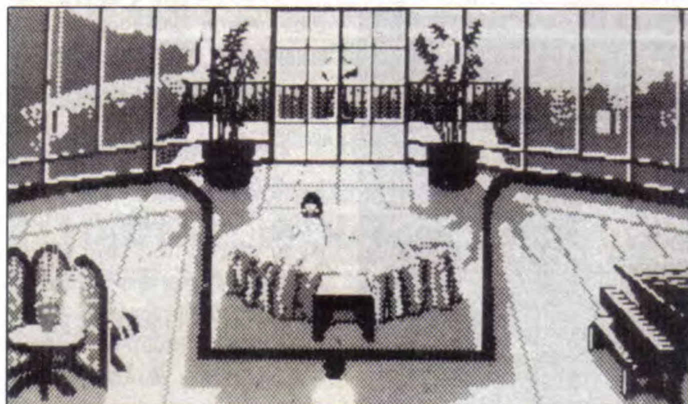
Εχουμε λοιπόν: **EXAMINE LANDROVER, IN, EXAMINE STAINS, GET RAG, GET JACK, OUT, N, N, N, EXAMINE REEDS, EXAMINE EGG, GET EGG, W, W, W, DROP EGG**, ο αλιγάτορας και ο κροκόδειλος αλληλοσκοτώνονται, **UP, GET VINE, GET NEST, WEST, THROW NEST, E, E, E, E, N, N, N, N, GET BONE, S, S, S, S, E, E, EXAMINE POOL, GET SNAILS, W, W...**

Οι **Γιώργος Μαρνέλλος** και **Μαρία Παπαδιόχου** ρωτούν στο *Zak McKracken* πώς παίρνεις τον αναπτήρα. Εχοντας πάρει από το σπίτι σου τα αυγά (egg), μόλις πρωτομπείς στο αεροπλάνο, πήγαινε πίσω στις τουαλέτες. Εδώ **PICK UP TOILET PAPER, USE TOILET PAPER IN SINK, TURN ON SINK, PUSH CALL BUTTON**. Φύγε αμέσως και πήγαινε μπροστά, **OPEN MICROWAVE, USE EGG IN MICROWAVE, CLOSE MICROWAVE, TURN ON MICROWAVE**. Γίνεται χαλασμός, έτσι πήγαινε στο πρώτο κάθισμα και **PICK UP CUSHION, PICK UP LIGHTER**. Ψάξε τώρα όλα τα bins πάνω από τις θέσεις, μέχρι να βρεις το oxygen tank. Πάρτο. Περίμενε να προσγειωθεί το αεροπλάνο. Η συνέχεια έχει δημοσιευτεί στο τεύχος 63.

Οι **Ιωάννης Ξυπόλητος** και **Σπύρος Τρακάκης** ρωτούν στο ίδιο adventure πώς θα πάνε κάτω από τη θάλασσα στο τρίγωνο των Βερμούδων. Εχοντας τα kazoo, cushion, blue crystal, και αφού έχεις μάθει από τον Guru στο Katmandu πώς να μετατρέπεσαι σε ζώο, μόλις πέσεις στη θάλασσα **USE KAZOO**. Στο δελφίνι **USE BLUE CRYSTAL ON DOLPHIN.** Τώρα **SWIM UNDERWATER**. Ψάξε να βρεις το glowing device.

Ο **Γιώργος Λυκίδης** ζητά να συνεχίσουμε το *Mordon's Quest* από εκεί που σταματήσαμε στο τεύχος 64. Εχουμε λοιπόν... **N, NW, NE, USE BLOWPIPE, TAKE PYGMY, DROP BAMBOO, SW, E, GIVE PYGMY TO PLANT, E, E, FROG, W, W, W, NE, N, E, S, E, E, N, E, S, SE, SW, S, E, NE, SE, SW, TAKE DAGGER, SW, E, E, TAKE METALLIC DEVICE, TRANSPORT METALLIC DEVICE, W, W, NE, NE, NW, SW, W, N, NE, NW, N, W, SACRIFICE**

Το ένθετο με τις λύσεις των 12 adventures που υπήρχε στο προηγούμενο τεύχος του Pixel, πιστεύω να ικανοποίησε και τους πιο απαιτητικούς φίλους των περιπετειών. Οσοι, για διάφορους λόγους, δεν αγοράσατε το Πασχαλινό τεύχος του Pixel, φροντίστε να το προμηθευτείτε αμέσως. Το ένθετο με τις λύσεις δεν μπορεί να λείπει από το αρχείο κανενός adventurer. Αυτόν το μήνα συνεχίζουμε, παρουσιάζοντας τη λύση του "The Incredible Hulk", που κυκλοφορεί για όλους τους τύπους των κομπιούτερ.



FROG, TAKE JADE FROG, TRANSPORT JADE FROG, TAKE GEMS, TRANSPORT GEMS, N, SW, NW, NE...

Οι **Μαρίνος Μεϊμαράκης** και **Μιχάλης Σαρρής** ρωτούν στο *Larry III* τι πρέπει να κάνουν με τη Bambi και ποιο είναι το δώρο που ζητά η Patti. Στη Bambi, αφού έχεις κάνει γυμναστική, έχεις πλυθεί, σκουπιστεί και αρωματιστεί, **LOOK WOMAN, TALK WOMAN HELP WITH VIDEO**. Τώρα πια πήγαινε στη σπηλιά που είναι αριστερά από εκεί που κόβεις το γρασίδι. Βρες το άνοιγμά της, μπες μέσα και σώσε. Τώρα **GET FLOWERS** (βόρεια και αριστερά), **MAKE LEI**. Αυτό είναι το δώρο που θέλει η Patti.

Οι **Κώστας Παπακωνσταντίνου, Κώστας Κοπανιάς** και **Θεμιστοκλής Οικονόμου** ρωτούν στο *Hero's Quest* πού θα βρουν το glowing gem. Από την είσοδο της πόλης πήγαινε δύο οθόνες δεξιά, μια βόρεια και μια δεξιά. Εδώ στο γίγαντα **ASK ABOUT BARGAIN, ASK ABOUT FRUITS**. Γύρνα στην πόλη και στο κορίτσι - κένταυρο **BUY FRUITS** πέντε φορές, ώστε να 'χεις 50 μήλα. Γύρνα στο γίγαντα και **GIVE FRUITS**. Αυτός σου δίνει το glowing gem.

Ο **Χρήστος Μπέλος** ρωτά στο *Bard's Tale -1* τι πρέπει να απαντήσει στα magic mouths που συναντά στο Kylearan's Tower. Στο mouth που ρωτά "Name the one of cold, foretold, twofold", η απάντηση είναι **STONE GOLEM**. Στο mouth που ρωτά "Name the endeless byway", η απάντηση είναι **SINISTER**.

Ο **Γιάννης Μαργαριτσανάκης** ρωτά στο ίδιο adventure τι απαντά στο γέροντα, στο Harkyn's Castle, ο οποίος τον ρω-

Η λύση του...

"THE INCREDIBLE HULK"

Ξεκινάς δεμένος σε μια καρέκλα **BITE LIP, LOOK, READ SIGN, TAKE GEM, TAKE FAN, EAST, READ SIGN, PRESS BUTTON, BITE LIP, GO TUNNEL, TAKE GEM, LIFT DOME, TAKE GEM, DIG HOLE, GO HOLE, DIG** μέχρι να βρεις ένα gem, **TAKE GEM, UP, EAST, READ SIGN, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, SCORE** (23/100). Τώρα κάνε **SAVE** τη θέση σου. Πήγαινε **SOUTH** μέχρι να φτάσεις το Chief Examiner's Office. Εδώ **EXAMINE DESK, TAKE GEM, GO DOOR, DROP GEM, SCORE** (29/100). Κάνε ξανά **SAVE** και πήγαινε πάλι **SOUTH**, μέχρι να φτάσεις στο second field (θα δεις ένα gem). **GET GEM, DIG HOLE, GO HOLE, DIG** μέχρι να βρεις ένα gem, **TAKE GEM, UP, LIFT, DOME, TAKE GEM, EXAMINE GEM** (βλέπεις το wire mesh), **GO DOME, WEST** (βλέπεις τις killer bees και το wire mesh), **EAST, BITE LIP, GO TUNNEL, WAVE FAN, AT MESH, GO DOME, WEST, TAKE WAX, EAST, BITE LIP, GO TUNNEL, EAST, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, SCORE** (47/100). Ξανακάνε **SAVE** τη θέση σου. Ξαναπήγαινε **SOUTH**, μέχρι να φτάσεις το third field (θα δεις τα ant-hills στα γραφικά, ενώ περιγράφονται σαν tiny holes). Μόλις φτάσεις **TAKE GEM, EAST, DROP GEM, SCORE** (52/100). Ξανά **SAVE** και πήγαινε πάλι **SOUTH** στην ant-hill τοποθεσία. **DIG HOLE, GO HOLE, DIG** μέχρι να βρεις το gem. **TAKE GEM, UP, EAST, DROP GEM, SCORE** (58/100). Ξανακάνε **SAVE** και πήγαινε **SOUTH** στην ant-hill τοποθεσία, **LIFE DOME, EAST,** για να αποφύγεις τα μυρμήγκια. Ξανακάνε **SAVE** και πάλι **SOUTH** στην ant-hill τοποθεσία, **TAKE GEM, EAST, DROP GEM, SCORE** (64/100). Ξανακάνε **SAVE** και πάλι **SOUTH** στην ant-hill τοποθεσία, **GO DOME, TAKE GEM, WEST, TAKE GEM, BITE LIP** μέχρι να δεις τον Dr Strange, **BITE LIP**, ο Dr Strange δείχνει το baseboard, **EXAMINE BASEBOARD, PLUG OUTLET, USE WAX, BITE LIP, ASK STRANGE** μέχρι να σου πει Remember nightmare, **BITE LIP** μέχρι να φύγει ο Dr Strange, **LOOK, GET GEM, GET WAX, EAST, BITE LIP, GO TUNNEL, EAST, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, SCORE** (82/100). Κάνε **SAVE** και πήγαινε **SOUTH** μέχρι να βρεθείς στο first field (όταν κάνεις **EXAMINE DOME** δεν θα δεις ούτε το ant-hill, ούτε το mesh), **GO DOME, BITE LIP** (μην πατήσεις return), **WEST, REMEMBER NIGHTMARE, WEST, PULL RING, LOOK** (μια τρύπα στο έδαφος), **EAST, BITE LIP, GO TUNNEL, EAST.** Ξανά στη Fuzzy Area. Κάνε πάλι **SAVE** και **REMEBER NIGHTMARE, NORTH, EAT EGG, REMEMBER NIGHTMARE, EXAMINE ROOM** (βλέπεις τα scratch marks), **REMEMBER NIGHTMARE, SCRATCH WALL, GO CRACK, EXAMINE CAGE, TAKE GEM, GO CRACK, GO HOLE, EAST, BITE LIP, GO TUNNEL, EAST, DROP GEM, SCORE** (88/100). Κάνε πάλι **SAVE** και **PLUG BARS, USE WAX, HOLD NOSE.** Πήγαινε πάλι **SOUTH** μέχρι να φτάσεις στην ant-hill τοποθεσία, WAIT μέχρι να δεις τα μυρμήγκια, **CLOSE EYES** (δεν μπορείς να βλέπεις, έτσι πρόσεχε), **GET ANTS, EAST, NORTH, GO CRACK** (ο Ant Man ελέγχει τώρα τα μυρμήγκια), **OPEN EYES, GET GEM, GO CRACK, GO HOLE, EAST, BITE LIP, GO TUNNEL, EAST, DROP GEM, SCORE** (94/100). Εχεις βρει τα 16 gems και τώρα μένει το Bio-gem. Ετσι, **NORTH, TAKE BIO, GO HOLE, EAST, BITE LIP, GO TUNNEL, EAST, DROP BIO, SCORE** 100/100.

Εμφανίζεται ο Chief Examiner και σου δίνει το password "ARIA". Οι έξοδοι από τη Fuzzy Area είναι random, εκτός από τη North. Γι' αυτό χρειάζεται να κάνεις κάθε φορά SAVE.

ADVENTURE S.O.S.

τά το όνομα μιας ταβέρνας. Η απάντηση είναι **SKULL TAVERN.** Ρωτά επίσης τι απαντάς στο magic mouth, στο Mangar Level 2, που ρωτά "Two shapes yours, and one's around, speak the shape and final found". Η απάντηση είναι **CIRCLE**.

Ο **Μιχάλης Παπαδάκης** ρωτά, στο ίδιο adventure, πού θα βρει τις σκάλες που οδηγούν στο 5ο επίπεδο του Mangar. Στο επίπεδο αυτό θα ρωτηθείς για το όνομα του μεγαλύτερου (πιο ένδοξου) γιου του Odin. Η απάντηση, όπως λέει ένα μήνυμα στο Sewer level 2, είναι **THOR.** Θα ανταμειφθείς μ' ένα small statue. Θα τηλεμεταφερθείς στο βορειοδυτικό τμήμα του επιπέδου, όπου όλοι οι τοίχοι μετατρέπονται σε πόρτες και όλες οι πόρτες σε τοίχους!!! Συνέχισε west και θα ξανατηλεμεταφερθείς στο νοτιοδυτικό τμήμα αυτού του επιπέδου. Εδώ θα βρεις τις σκάλες που οδηγούν στο 5ο επίπεδο.

Ο **Αρης Τσάκος** ρωτά στο ίδιο adventure, στο Harkyn's Castle, level 2, τι απαντάς στον old man που ρωτά "Once man alive, now living death in drinketh blood, and stealeth breath". Η απάντηση είναι **VAMPIRE**. Μετά τηλεμεταφέρεσαι σ' ένα δωμάτιο όπου βρίσκεις το flat square of silver.

Ο **Γιάννης Χατζηδήμος** ρωτά στο *Larry III* πώς παίρνει τα 20 δολάρια από την Tawni, για να τα δώσει στο καζίνο. Εχοντας τα wood και knife, τύπωσε **EXAMINE KNIFE**. Εξω από το καζίνο στις σκάλες **SHARPEN KNIFE ON STAIRS, CARVE WOOD**. Πήγαινε στην οθόνη



έξω από το Dale's show και **LOOK GRASS, CUT GRASS WITH KNIFE, WEAVE GRASS**. Πήγαινε στις καμπίνες πίσω από το καζίνο και **WEAR SKIRT**. Τώρα σαν ιθαγενής γύρνα στην παραλία που είναι η Tawni.

Ο **Γιώργος Κωτσονάρος**, στο ίδιο adventure, ρωτά τι κάνει στο μαγαζί του Dale. Σαν Patti στον πορτιέρη **TALK MAN, COUNT TIPS, GIVE TIPS**. Μέσα στο άδειο τραπέζι SIT. Μόλις ο Dale σου πετάξει τα ρούχα του, **THROW PANTIES TO DALE**. Οταν έρθει κοντά του **LOOK DALE, TALK DALE, ASK HELP, LEAVE**. Αυτά που σου λέει σημαίνουν να διαβάσεις το manual, όπου ρητά αναφέρει να μην μπεις στο bamboo-forest, αν δεν έχεις νερό, αλλιώς θα πεθάνεις.

Ο **Πέτρος Οικονομάκος** ρωτά πώς να ξεκινήσει το *Rigel's Revenge*. Από την αρχή: **GET GOGGLES, WEAR GOGGLES, N, E, E, D, N, EXAMINE SINK, GET MEDIKIT/BELT, WEAR MEDIKIT/BELT, UP, FORCIBLY REMOVE BAR, EXAMINE MEDIKIT/BELT, EXAMINE RED BUTTON (stimulant), EXAMINE GREEN BUTTON (protein), PRESS RED BUTTON, BEND BAR, REMOVE MEDIKIT/BELT, THROW MEDIKIT/BELT THROUGH WINDOW, REMOVE SUIT, THROW SUIT THROUGH WINDOW, N, GET SUIT, WEAR SUIT...**

Ο **Βασίλης Ευστρατιάδης** ρωτά στο *Lancelot* τι πρέπει να κάνει για να λυθεί η πολιορκία στο Tintagel. Εχοντας πάρει πιο μπροστά οπωσδήποτε το harp από το γίγαντα, πήγαινε στο walled road. Περίμενε το cart να έρθει. Αμέσως **ENTER CART**, κι έτσι περνάς τους Sentries. Στην παραλία **OUT, EMPTY CAULDRON, PUT COAL IN CAULDRON, GET CAULDRON, UP, PUT COALS ON SAILS**. Εβαλες φωτιά στα πλοία. Τώρα γύρνα στο Tintagel, όπου η πολιορκία έχει λυθεί. Στη φυλακή **GIVE HARP TO TRISTAN**, κι αυτός θα σε βγάλει έξω. Για να πάρεις το harp από τη γοργόνα, μόλις τη βρεις στη θάλασσα, κι έχοντας τουλάχιστον έναν ιππότη μαζί σου, τύπωσε **KNIGHT, WAIT, EAST** σε μια εντολή, και μετά **GET HARP**.

Ο **Σάκης Παρτσαλίδης** ρωτά στο *Deja-Vu I* τι κάνει, αφού έχει επισκεφθεί το ιατρείο και το γραφείο του. Γύρνα στο bar και πήγαινε στο νεκρό. Στο ταξί δώσε τη διεύθυνση **1060 PEORIA STREET EXAMINE BODY** για να θυμηθείς την ιστορία του και **OPEN SAFE.** Ο συνδυασμός είναι 33-24-36, όπως γράφει το χαρτί από το μπανγκαλόου. Τώρα **GET FOLDER, GET KEY.** Κατέβα στη μερσεντές έξω από το μπαρ, πήγαινε στο πορτ-μπαγκάζ και **OPERATE KEY TO DOOR**. Βγάλε την ταινία από το στόμα της γυναίκας **OPERATE VIAL TO SYRINGE, OPERATE SYRINGE TO WOMAN**. Μαθαίνεις μια νέα διεύθυνση.

Τέλος, ο **Δημήτρης Χανιωτάκης**, στο Hero's Quest, ρωτά πού θα βρει το δακτυλίδι της μάγισσας, και πώς θα σκοτώσει τον Kobold. Σαν πολεμιστής έξω από την καλύβα της Healer, **GET ROCKS, THROW ROCK**, μέχρι να πετύχεις τη φωλιά στο δέντρο. Στον Kobold τύπωσε **FIGHT** και πολέμησέ τον (με τα πλήκτρα). Πρέπει να 'σαι αρκετά δυνατός για να νικήσεις. Αφού τον σκοτώσεις **GET KEY**. Γύρνα στην αρκούδα και **FREE BEAR**

Αυτά προς το παρόν. Μέχρι τον άλλο μήνα, μην ξεχνάτε να γράφετε τα πλήρη στοιχεία σας και μέσα στο γράμμα, καθώς επίσης και να εσωκλείετε ένα γραμματόσημο, αν θέλετε να έχετε μια γρήγορη απάντηση σπίτι σας. ■

HINTS 'N' TIPS

CAMELOT WARRIORS
(SPECTRUM)

Το παιχνιδάκι αυτό μάλλον θα ξαναγυρίσει στο προσκήνιο, αφού γνωστή μάρκα τσιγάρων (ΤΟ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΥΓΕΙΑΣ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΕΙ: ΤΟ ΚΑΠΝΙΣΜΑ ΒΛΑΠΤΕΙ ΣΟΒΑΡΑ ΤΗΝ ΥΓΕΙΑ) σκοπεύει να δίνει ένα Camelot Warriors με κάθε αγορά τουλάχιστον δύο πακέτων.

Εκείνα που έχετε να κάνετε εσείς είναι τα εξής:

Κατ' αρχάς πληκτρολογήστε το listing 1 και σώστε το σε μια κενή κασέτα, με SAVE "Camelot" LINE 1. Στη συνέχεια, πληκτρολογήστε το listing 2 και δώστε RUN. Είναι τώρα η σειρά των data. Πληκτρολογήστε προσεκτικά κάθε σειρά αριθμών, δίνοντας στο τέλος και το checksum για τον έλεγχο. Μόλις τελειώσετε την εισαγωγή των αριθμών, δώστε SAVE "camelot" CODE 24490,285 για να σωθεί ο κώδικας στη λευκή κασέτα, ακριβώς πίσω από το listing 1. Η επέμβαση είναι έτοιμη τώρα. Κάθε φορά που θέλετε να παίξετε το παιχνίδι με άπειρες ζωές, βάλτε το να φορτώσει. Μόλις φορτωθεί το loader, στην οθόνη θα εμφανιστεί το μήνυμα "CAMELOT WARRIORS ARIOLASOFT UK".

Μετά θα φορτωθεί ένα μικρό κομμάτι από bytes, και το loader θα αναβοσβήνει με χρώματα πράσινο, κίτρινο και κόκκινο.

Σταματήστε το κασετόφωνο και κάντε reset στον υπολογιστή. Μετά το reset βάλτε την κασέτα που έχετε ετοιμάσει, και μόλις φορτωθούν τα δύο κομμάτια, το border θα αρχίσει πάλι να αναβοσβήνει με κόκκινα, πράσινα και κίτρινα χρώματα. Σ' αυτό το σημείο βάλτε την πρωτότυπη κασέτα στο σημείο που τη σταματήσατε, και μόλις το παιχνίδι φορτώσει, θα έχετε άπειρες ζωές.

Να όμως τα listings. Προσοχή στα data:

```
1 REM CAMELOT WARRIORS

LISTING 1
10 BORDER 0: INK 0: C
LEAR 60345: LOAD ""CODE :
RANDOM
IZE USR 24500

LISTING 2
1 CLEAR VAL "24489": POKE VAL
"23658",VAL "10"
10 DEF FN H(A$)=VAL "16"*(CODE
(A$(VAL "1"))-VAL "48"-VAL "7"*
(A$(VAL "1")>'9'))+(CODE (A$(VAL
"2"))-VAL "48"-VAL "7"*(A$(VAL
"2")>'9'))
20 FOR F=VAL "24490"TO VAL "2
4770"STEP VAL "3"
30 CLS : PRINT AT VAL "21",VAL
"0";F: INPUT LINE A$
50 LET T=VAL "0": FOR N=VAL "0
" TO VAL "7"
60 POKE F+N,FN H(A$): LET T=T+
: NEXT N
70 INPUT "CHECKSUM= ?";CH: IF
CH<>T THEN PRINT AT VAL
"10",VAL
"12"; FLASH VAL "1";"ERROR": BE
EP VAL "1",VAL "0": GO TO VAL "3
0"
80 NEXT F

LISTING 3
24490  0021000022AAD2C3   642
24498  A8C52118601151FF   871
24506  01AF00EDB0373EFF   961
24514  11001BDD219065CD   748
24522  51FF110040219065   695
24530  01001BEDB0373EFF   813
24538  DD21C87811C472CD  1106
24546  51FF373EFFDD21BA  1148
24554  EB115613CD51FF37   953
24562  3EFFDD21906511EF  1072
24570  00CD51FF1110FF21   862
24578  906501EF00EDB021   931
24586  40F7367621B6E736   983
24594  01C3AB5FB8C91408   875
24602  15F33E09D3FE213F   896
24610  05E5DBFE1FE620F6  1246
24618  024FBFC0CDE1FF30  1197
24626  FA21150410FE2B7C   745
24634  B520F9CDDDFF30EB  1426
24642  069CCDDDFF30E43E  1181
24650  C6B830E02420F106   969
```




```
24658  C9CDE1FF30D578FE  1521
24666  D430F4CDE1FFD079  1518
24674  EE024F260006CD18   592
24682  1F082007300FDD75   479
24690  001807CB11ADC079   745
24698  1F4F131807DD7E00   507
24706  ADC0DD231B0806CE   868
24714  2E01CDDDFFD03EDC  1218
24722  B8CB1506CD30F37C  1034
24730  AD677AB320CB7CFE  1190
24738  01C9CDE1FFD03E12  1175
24746  3D20FDA704C83E7F   906
24754  DBFE1FD0A9E62028  1183
24762  F379EEFC4FE607F6  1416
24770  08D3FE37C9000000   729
```

Η επέμβαση είναι του Κώστα Βασιλάκη και - βέβαια - προσφορά του PHT. Μας thanx.

VICTORY ROAD
(AMSTRAD)

Για να κάνετε την επέμβαση αυτή, θα χρειαστείτε ένα disk monitor και βέβαια το παιχνίδι. Στο track 11, sector 01, address 25e μπαίνει ο αριθμός των ζωών που θέλετε να έχει ο player 1 (1-255). Στο ίδιο track και sector, αλλά address 26f, μπαίνει ο αριθμός των ζωών του player 2 (πάλι 1-255).

OPERATION THUNDERBOLT
(AMIGA)

Αν έχετε πονοκεφαλιάσει με αυτό το παιχνίδι, έχουμε τη λύση. Φορτώστε την Amiga Basic και πληκτρολογήστε το παρακάτω listing:

```
10 DIM CODE%(255)
20 FOR N=0 TO 95
30 READ A$ : A = VAL ("&H"+A$)
40 CODE%(N)=R
50 NEHT N
60 CHERT=VARPTR(CODE%(0))
65 CALL CHEAT
70 REM
80 REM
90 REM

100 DATA 70FF, 2C78, 0004,
4EAE, FEB6, 2200, 5280, 6772
110 DATA 4BFA, 00EE, 3AFC,
0400, 429D, 3AC1, 93C9, 4EAE
120 DATA FEDA, 2AC0, 2A8D,
2B4D, 0008, 589D, 4295, 4BFA
130 DATA 0090, IABC, 0005,
3B7C, 0030, 000A, 41ED, 0038
```

Φίλοι των joysticks, γεια σας. Τα hints 'n' tips, πιστά στο ραντεβού τους, είναι και αυτόν το μήνα μαζί σας, με νέες επεμβάσεις για τα αγαπημένα σας games. Αυτόν το μήνα έχουμε πολύ καινούργια πράγματα. Λοιπόν, ας αρχίσουμε.

```
140 DATA 2B48, 0006, 41FA,
0060, 7000, 7200, 43FA, 006A
150 DATA 4EAE, FE44, 4A80,
662A, 700C, 99CC, 6126, 7002
160 DATA 49F9, 0007, 0000,
611C, 397C, 5340, 0030, 297C
170 DATA 343C, 4A69, 0032,
297C, 31C2, 73BA, 0054, 4EEC
180 DATA 000C, 4E75, 43FA,
0032, 3340, 001C, 234C, 0028
190 DATA 42R9, 002C, 237C,
0000, 0400, 0024, 337C, 0030
200 DATA 0012, 4EEE, FE38,
7472, 6163, 6B64, 6973, 6B2E
210 DATA 6465, 7669, 6365,
0000, 0000, 0000, 0000, 0000
```

Πριν το τρέξετε, σώστε το και βάλτε στο drive τη δισκέτα 1 του παιχνιδιού. Αν εμφανιστεί κουτάκι συναγερμού, δώστε Cancel. Τώρα τρέξτε το πρόγραμμα basic (με RUN), και μετά από λίγα δευτερόλεπτα η οθόνη θα μαυρίσει. Το παιχνίδι θα φορτώσει κανονικά τώρα, μόνο που θα έχει άπειρες ζωές.
Το ίδιο θα κάνετε και κάθε φορά που θέλετε να έχετε άπειρες ζωές. Η επέμβαση μας ήρθε από τον Νίκο "Φαραώ" Μπουραντά. Σαλάαμ αλέκουμ.

R-TYPE
(SEGA)

Οι φίλοι των game consoles έχουν αρχίσει να αυξάνονται τελευταία. Φυσικά η στήλη δεν μπορεί να μην ανταποκριθεί στο κάλεσμα των καιρών. Το πρώτο tip μας ήρθε από τον Αντώνη Αγγέλη, κι έχει ως εξής:
Όταν χάσετε όλες σας τις ζωές και αρχίσει η αντίστροφη μέτρηση, βάλτε το δάχτυλό σας στη μέση του controller και γυρίστε το με τη φορά των δεικτών του ρολογιού, προσέχοντας να πατηθούν όλες οι διευθύνσεις, μέχρι που τα credits να γίνουν 12. Την επόμενη φορά που θα χάσετε κάντε το ίδιο, με αντίθετη όμως φορά. Θα μπορέσετε να ακούσετε και τους 95 (!!!) διαφορετικούς ήχους που έχει τοπαιχνίδι. Μόλις τελειώσετε, βγείτε πάλι στην αντίστροφη μέτρηση και γυρίστε το joystick με τη φορά των δεικτών του ρολογιού ξανά. Θα αποκτήσετε 99 credits. Αντώνη, ευχαριστούμε.

BLACK BELT
(SEGA)

Προσοχή εδώ, γιατί πρόκειται για ένα πολύ γρήγορο tip. Μόλις εμφανιστεί το σήμα της Sega, η οθόνη κάνει φλας για λιγότερο από 1 δευτερόλεπτο. Αν προλάβετε και πατήσετε το reset, θα έχετε άπειρες ζωές. Το tip από τον Τάσο Χατζησήμη.

CHASE H.Q.
(SPECTRUM - AMSTRAD)

Ο Δημήτρης Κουγιουμτζόγλου βρήκε ένα tip που δουλεύει και στους δύο υπολογιστές. Κάντε redefine keys, ορίστε σαν πλήκτρα τα SHOCKED και πατήστε return για να εμφανιστεί το test screen. Ξαναφτιάξτε τώρα τα πλήκτρα όπως εσείς θέλετε. Στην title screen, όταν πατήσετε τα 1, 2, 3, ή 4, μπορείτε να δείτε διάφορα ωραία πράγματα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας το 1 αρχίζετε το level από την αρχή, με το 2 προχωρείτε στο επόμενο level, με το 3 βλέπετε την τελική οθόνη, ενώ με το 4 προσθέτετε ένα credit.
Πολύ καλά, πολύ καλά.
Αν όμως θέλετε να βάλετε άπειρες ζωές, αντί να παίξετε με cheat mode, στον Spectrum μπορείτε να δώσετε POKE 39937,0: POKE 47621,0. Τα pokes από τον Νίκο Αδάμογλου. Thanx.

CHASE H.Q.
(CBM)

Κρατήστε το fire button του joystick πατημένο, και πληκτρολογήστε τη λέξη GROWLER. Από εδώ και στο εξής, όποτε το χρονόμετρο κατεβαίνει χαμηλά, πατήστε T και θα επανέρχεται εκεί που πρέπει. Το tip από τον Διονύση Βλάχο.



BATMAN
(AMSTRAD)

Είναι γεγονός πως αυτό το παιχνίδι έχει ταλαιπωρήσει πολλούς αθώους παίκτες ανά την υφήλιο. Ο Κώστας Γαλανάκης έχει τη λύση: Κρατήστε πατημένα τα ED209 ταυτόχρονα, και θα περάσετε στο επόμενο level.

CABAL
(CBM)

Φορτώστε, κάντε reset και δώστε POKE 9905,189 και POKE 9173,189 για άπειρες ζωές και χειροβομβίδες. Το παιχνίδι αρχίζει με SYS 2097.

BATTLE SQUADRON
(AMIGA)

Πληκτρολογήστε CASTOR οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, και ενεργοποιείτε το cheat mode. Το tip από τον Σπύρο Μαργώνη.

SIGMA 7
(SPECTRUM)

Δώστε POKE 60399,0 για άπειρες ζωές. Το poke από τον Μιχάλη Λιάγκο.

JUMPING JACKSON
(ATARI ST)

Ο κωδικός για τα 4 πρώτα επίπεδα είναι KAYLEIGH. Μας τον έστειλε ο Μανώλης Κυρτόπουλος.

JACK THE NIPPER I
(AMSTRAD)

POKE 705,C για άπειρες ζωές.

MICKEY MOUSE
(AMSTRAD)

POKE 53E7, για άπειρες ζωές. Και τα δύο pokes από τον Φάνη

HINTS 'N' TIPS

Χατζηγρίβα.

EXTRA TIME
(AMIGA)

Αν στα πέναλτυ είστε ο γκολκήπερ και κρατήσετε το fire πατημένο συνέχεια, 95% πιάνετε το σουτ. Το tip λειτουργεί και με auto fire, δεν είναι όμως να το πολυεμπιστεύεστε, γιατί στις ασθενείς αποκρούσεις δεν έχετε ευχέρεια κίνησης.
Το κόλπο από το Pixel Team, το οποίο είναι ανοιχτό σε αγώνες Kick Off με οποιονδήποτε.

INDIANA JONES III
(SPECTRUM)

Στο hi - score table τυπώστε HUMPRHEY BOGART, αντί για το όνομά σας. Πατώντας τώρα όλα τα αριστερά πλήκτρα, περνάτε στο επόμενο level. Το tip από τον Θανάση Βακαλίδη.

STREET HASSLE
(SPECTRUM)

Ενώ βρίσκεστε στο level 1, πατήστε τα πλήκτρα P και L ταυτόχρονα και θα δείτε το μήνυμα "Really Skip Levels? Y/N".
Πατήστε το Y και θα φορτωθεί με μία το level 6. Το tip από τον Τάκη Καλυμέτση.

TOOBIN
(SPECTRUM)

Δώστε POKE 61721,0 για άπειρες ζωές.

TURBO OUTRUN
(SPECTRUM)

Το POKE 40914,0 σας δίνει άπειρες ζωές (και όχι χρόνο).

GALAXY FORCE
(SPECTRUM)

POKE 41423,0 για άπειρες ζωές.

ROCK 'N' ROLL
(SPECTRUM)

POKE 41423,0 για άπειρες ζωές.

Όλα αυτά τα ωραία pokes μας ήρθαν από τον Τάσο Ξενόπουλο. Πολύ ωραία.

DIZZY
(AMSTRAD)

Την ώρα που παίζετε δώστε TROW-BRIDGE (και την παύλα), και το παιχνίδι θα παγώσει, δίνοντάς σας άπειρες ζωές. Το tip από τον Θανάση Μαρσάκη.

RENEGADE III
(AMSTRAD)

Κρατήστε πατημένα τα 1IQT ταυτόχρονα, και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

IMPOSSABALL
(AMSTRAD)

Κρατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα CHEAT στην title screen και, κατόπιν, κάθε φορά που θα πατάτε το L, θα περνάτε στο επόμενο level. Και οι δύο επεμβάσεις από τον Σταύρο Ζαχαρόπουλο. Μπράβο νέε μου.

XENOPHOBE
(AMIGA)

Πρόκειται για την επέμβαση του μήνα. Μας την έστειλε ο Πάρης Φραντζής. Φορτώστε την Amiga Basic και πληκτρολογήστε το παρακάτω listing. Σώστε το και μετά δώστε RUN. Κατόπιν ακολουθήστε τις οδηγίες της οθόνης:

```
10 REM
20 checksum = 0 : total = 1248750 : crack = 522000
30 START = 521692 : FINISH = 522059 : GOSUB 50
40 GOTO 90
50 FOR n = START TO FINISH STEP 2
60 READ a$ F: a = VAL ("&h"+a$)
70 checksum = checksum + a
80 POKEW n,a : NEXT n F: RETURN
90 PRINT "Your Checksum ="; checksum
100 IF checksum <> total THEN PRINT "Data Error.": END
110 PRINT "Place Xenophobe DISK 1 in Drive 0"
120 PRINT "Infinite Lives for Player 1 & 2"
130 INPUT "PRESS RETURN TO BOOT", grifo$
140 CALL crack
150 DATA 41f9, 0003, 003e, 30fc, 4efe, 20fc, f5f5, d7ce
160 DATA 4ef9, 0003, 000c, 41f9, 0003, 003e, 30fc, 41f8
170 DATA 20fc, 0008, 703c, 41f9, 0003, 008e, 30fc, 02e5
180 DATA 20fc, 0561, a79c, 4ef9, 0003, 003e, 41f9, 0003
190 DATA 008e, 30fc, 45fa, 20fc, ff70, 47fa, 41f9, 0003
200 DATA 00b0, 30fc, 4efe, 20fc, f639, f63e, 4ef9, 0003
210 DATA 008a, 41f9, 0003, 00b0, 30fc, 2351, 20fc, 001c
220 DATA 237c, 41f9, 0003, 0252, 30fc, 4ef9, 20fc, 0007
230 DATA f664, 4ef9, 0003, 00b0, 4ff9, 0005, fe72, 3efc
240 DATA 8b28, 2efc, fcd2, 4875, 707a, 4ff9, 0005, ff54
250 DATA 3e27, 3c3c, fce2, bd47, 3e87, 51c8, fff4, 4ef9
260 DATA 0005, fe5e, 23fc, cdc0, ae75, 0006, 007e, 33fc
270 DATA b129, 0006, 0104, 4bf9, 0007, f6b2, 4e6f, 41f9
280 DATA 0006, 001a, 4ed7, 41f8, 1920, 30fc, b101, 20fc
290 DATA 093c, 0826, 4ef8, 1900, 363c, 53c9, 4ff8, 1900
300 DATA 31fc, 4ef9, 1a7a, 21fc, 0007, f6de, 1a7c, 4ef8
310 DATA 1930, 323c, 4bc4, 31fc, 4ef9, 1b10, 21fc, 0007
320 DATA f6f4, 1b12, 4ef8, 1a80, 363c, 101a, 21fc, 0007
330 DATA f704, 000c, 4ef8, 1b2a, 21fc, 4e71, 4e71, 336e
340 DATA 4ef8, 0100, 2e3c, 0003, 0000, 2c78, 0004, 207c
350 DATA 00fe, 88c0, 43f9, 0007, f5dc, 43e9, feba, 2449
360 DATA 303c, 0145, 12d8, 51c8, fffc, 257c, 2007, 4e71
370 DATA 0042, 4eea, 0016, ffff, ffff, ffff, ffff, ffff
```

Νομίζω ότι δίκαια ανακηρύχτηκε η επέμβαση του μήνα. Όμως, εδώ τελειώνουμε. Περιμένουμε τις επεμβάσεις σας. Μέχρι τον άλλο μήνα get up on your feet before the life is over. Χαίρετε.





ενημερώνουν το αναγνωστικό κοινό του περιοδικού ότι όσοι έμποροι ή υπάλληλοι καταστημάτων αντιγράφουν προγράμματα γιά computers χωρίς νόμιμο δικαίωμα και τα πωλούν σε οποιαδήποτε μορφή (δισκέτες ή κασέτες) καθώς και όσοι αγοράζουν τέτοια προϊόντα τιμωρούνται με αυστηρές ποινές φυλακίσεως και χρηματικά πρόστιμα (Ν 1805/88 περί προγραμμάτων Η/Υ κλπ).

Οι πιό πάνω παραβιάζουν το νόμο 2387/20 περί πνευματικής ιδιοκτησίας καθώς και το νόμο 146/14 περί αθέμιτου ανταγωνισμού.

GREEK Software® DELTA COMPUTERS ThirdWave

PUFFY'S SAGA

Το Puffy's Saga είναι ένα παιχνίδι που ανήκει στα Gauntlet clones. Παίζεται από έναν ή δύο παίκτες ταυτόχρονα, άρα εγγυάται μεγάλο γέλιο. Κατασκευάστριά του είναι η UBI Soft, μια γαλλική εταιρία που μας έχει "τροφοδοτήσει" στο παρελθόν με πολλά ωραία games. Η υπόθεση σε τέτοια παιχνίδια είναι αρκετά απλή, απ' ό,τι διδάσκει η εμπειρία: Κινείστε μέσα σ' ένα dungeon και προσπαθείτε να περάσετε στα levels χωρίς να χάσετε ζωή. Μέσα στο dungeon υπάχουν δύο πράγματα: Εχθροί και bonus. Οι πρώτοι σας τρώνε, τα δεύτερα σας επιτρέπουν να τρώτε ή να αποφεύγετε τους πρώτους.

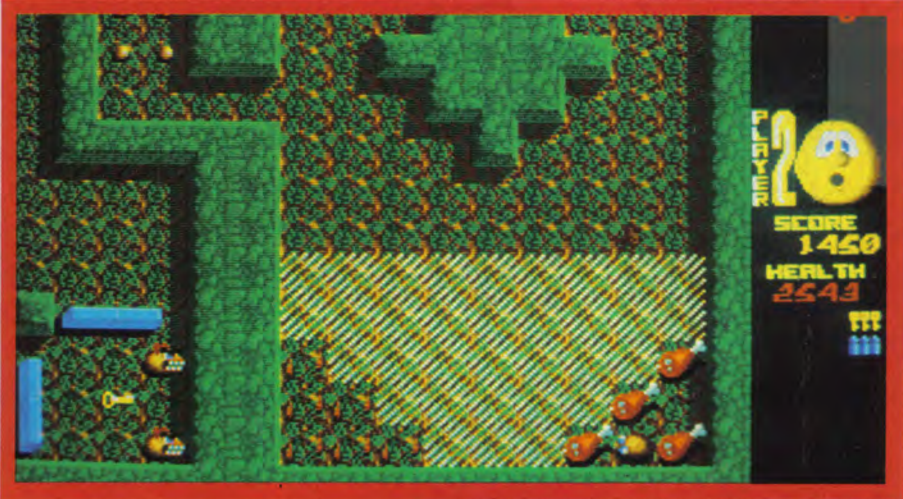
Μόλις φορτώσει το παιχνίδι, μπορείτε να διαλέξετε το χαρακτήρα που θα ελέγχετε. Αυτός μπορεί να είναι ο Puffy ή η Puffyn. Ο πρώτος είναι δυνατότερος και οι βολές του προκαλούν μεγαλύτερη καταστροφή, η δεύτερη όμως είναι λίγο γρηγορότερη και διατηρεί περισσότερο τα bonus που παίρνει. Μερικές πίστες βγαίνουν ευκολότερα αν είστε ο Puffy, ενώ μερικές άλλες βγαίνουν ευκολότερα αν είστε η Puffyn. Στο παιχνίδι υπάρχει ένα ειδικό bonus που σας επιτρέπει να αλλάξετε τους χαρακτήρες με το πάτημα ενός κουμπιού.

Το να μείνετε στη ζωή εξαρτάται από τρία πράγματα: Το πρώτο είναι η ενέργεια που μειώνεται κάθε φορά που σας ακουμπάει κάποιο τερατάκι, το δεύτερο είναι ο χρόνος στον οποίο βγάζετε την πίστα (υπάρχει περιορισμός) και το τρίτο είναι το φαγητό. Για να μην πεθάνετε απ' την πείνα, πρέπει φυσικά να τρώτε. Τροφή υπάρχει διασκορπισμένη σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού. Το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να τη... φάτε.

Αρχίζετε το παιχνίδι οπλισμένος με απεριόριστες σφαίρες, οι οποίες - δυστυχώς - δεν σκοτώνουν όλους τους εχθρούς. Οι εχθροί σας είναι 8 συνολικά, και με διαφορετικά χαρακτηριστικά ο καθένας: Άλλοι είναι αόρατοι και εμφανίζονται ξαφνικά πυροβολώντας σας, άλλοι είναι άτρωτοι στις κοινές σφαίρες, άλλοι δεν σκοτώνονται από απλές σφαίρες, άλλοι δεν σκοτώνονται καθόλου αλλά "παγώνουν" για λίγο, ενώ τέλος μερικοί άλλοι κολλάνε πίσω σας και δεν σας αφήνουν, αν δεν βγάλετε την πίστα.

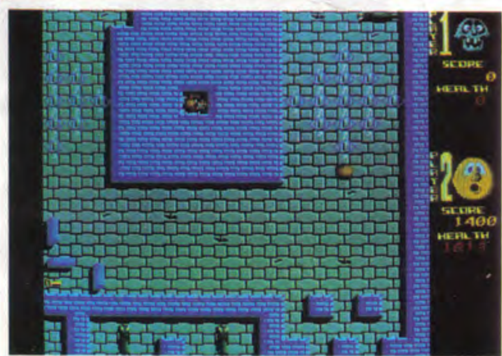
Από την άλλη, βέβαια, υπάρχουν και τα bonus (7 στο σύνολό τους), τα οποία μπορούν να αυξήσουν τη δύναμη των βολών σας, να σας δώσουν έξτρα ταχύτητα, να σας κάνουν αόρατους, να σας τηλεμεταφέρουν, και βέβαια να σας κάνουν ικανούς ν' αλλάξετε χαρακτήρα.

Το παιχνίδι το βλέπετε από επάνω, και φυσικά η οθόνη κινείται προς όλες τις κατευθύνσεις. Τα sprites είναι αρκετά μικρά, πλην όμως καλοσχεδιασμένα. Η κίνηση είναι καλή, αλλά περίεργη σε ορισμένα σημεία. Όσο για τον ήχο, είναι πάρα πολύ έξυπνος.





Καλά θα κάνετε να μην τον ελευθερώσετε, αφού είστε μόνος και όχι σε τόσο καλή κατάσταση.





Προσοχή στα κύματα αυτά. Είναι ηλεκτροφόρα και σας αφαιρούν πολύτιμη ενέργεια.

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

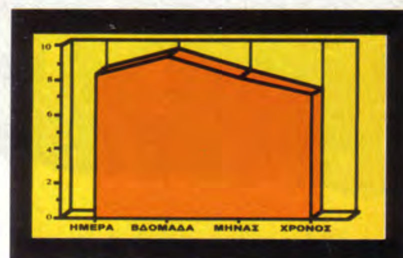
Το Puffy's Saga υστερεί αρκετά στο ότι είναι αρκετά δύσκολο. Θα περάσει κάποιος χρόνος στο να μάθετε τα bonus.

Επίσης, είναι κάπως αργό στην ανταπόκριση του joystick. Γι' αυτό προσοχή.

Μια οθόνη που καλά θα κάνετε να κόψετε και να κρατήσετε: Περιέχει πλήρη κατάλογο των bonus και των διάφορων ▼ πλήκτρων του παιχνιδιού.



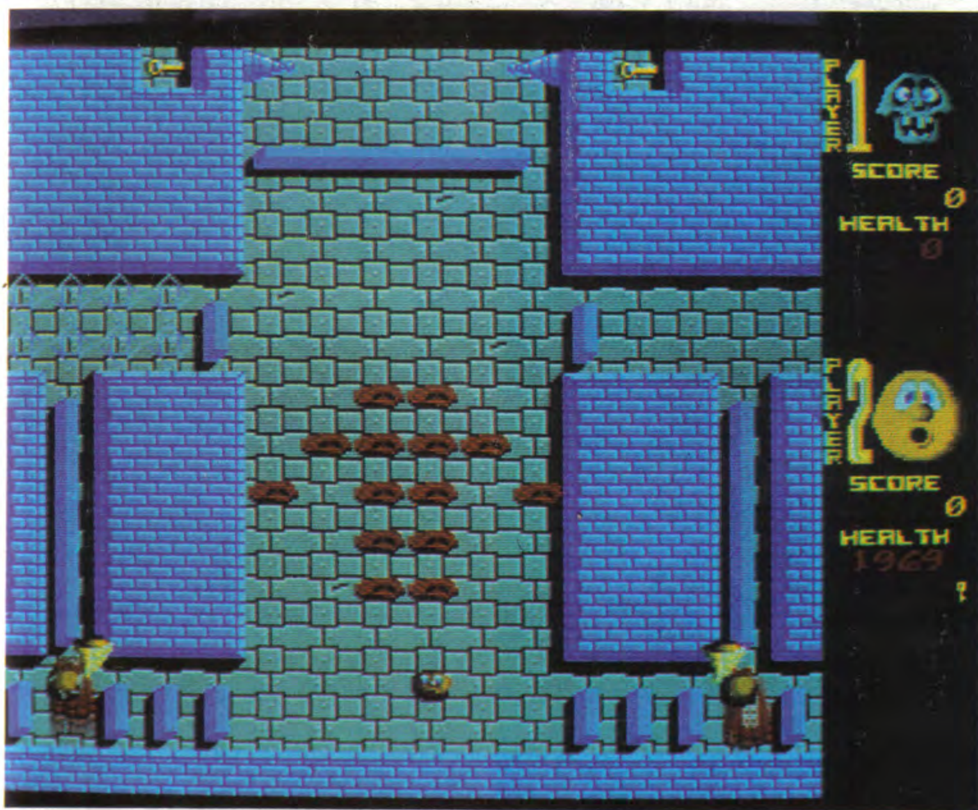
Μικρά sprites, που όμως έχουν δουλευτεί αρκετά, και ποικιλία χρωματισμών.		
	ΓΡΑΦΙΚΑ	**80%**
Πολύ ωραία εφέ, λείπει όμως ένα καλό εισαγωγικό κομάτι και κάποια μουσική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.		
	ΗΧΟΣ	**75%**
Παίζεται αρκετά εύκολα, αν μάθετε τα bonus.		
	GAMEPLAY	**90%**
Αν και αρκετά δύσκολο στην αρχή, θα σας αρέσει αν ασχοληθείτε.		
	ΑΝΤΟΧΗ	**91%**
Προσωπικά μου άρεσε αρκετά.		
	ΓΕΝΙΚΑ	**89%**



Το Puffy's Saga είναι ένα αρκετά έξυπνο παιχνίδι, που θα απαιτήσει να επιστρατεύσετε και το μυαλό σας, εκτός από τα αντανακλαστικά σας: Υπάρχουν ορισμένες πίστες που θέλουν να κάνετε μερικά πραγματάκια πριν να ανοίξει η πόρτα για το επόμενο level. Εκείνο που θα πρέπει να θυμάστε, είναι ότι όλες οι πίστες βγαίνουν, όσο κι αν κάποια σας φαίνεται αδύνατη. Επίσης, αν σας φαίνεται αδύνατο να ξεφορτωθείτε κάποιον εχθρό που σας ακολουθεί (και δεν μπορείτε να τον σκοτώσετε), σκεφτείτε με ποιον τρόπο μπορείτε να τον μπερδέψετε. Μερικοί είναι αρκετά χαζοί. Κάτι άλλο που θα πρέπει να προσέχετε, είναι και το πώς χρησιμοποιείτε τα όπλα σας: Αν καταστρέψετε κάποιο αντικείμενο, μπορεί να καταλάβετε εκ των υστέρων ότι σας είναι χρήσιμο.

Πάντως, το παιχνιδάκι αυτό είναι αρκετά δύσκολο, και παίζεται πιο ευχάριστα από δύο παίχτες. Θα σας χαρίσει αρκετές ώρες ευχαρίστησης - και γέλιου. Το είδαμε σε Amiga, ενώ κυκλοφορεί και για Atari ST.

● Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ



Είδος:	**GAUNTLET GAME**
Υπολογιστής:	**ATARI – AMSTRAD – AMIGA**
Μορφή:	**ΚΑΣΕΤΑ – ΔΙΣΚΕΤΑ**
Κατασκευαστής:	**UBISOFT**
Διάθεση:	**THIRDWAVE**

PUFFY'S SAGA

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Πιστεύω πως πρόκειται για ένα από τα εξυπνότερα Gauntlet games που έχουν κυκλοφορήσει τα τελευταία χρόνια. Αν και αρχικά μπορεί να το βρείτε αρκετά δύσκολο, αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του και να απολαύσετε τα "νευρικά" γραφικά του και το έξυπνο ήχο. Συνήθως, αυτά τα παιχνίδια δεν έχουν και πολλά σημεία στα οποία να υστερούν: Αν έχουν καλά γραφικά και σωστή κίνηση, κινδυνεύουν απλώς να είναι βαρετά. Το συγκεκριμένο παιχνίδι, όμως, δεν έχει τέτοια προβλήματα: Είναι αρκετά εγκεφαλικό και θα "ξεσκονίσει" το μυαλουδάκι σας.

Δ. Παυλής

PEEK & POKE



FULL RAM PEEK

ZX SPECTRUM 128K

Η ρουτίνα που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα, σας επιτρέπει να δείτε την τιμή κάποιας θύρας μνήμης μέσα στα 128K. Για να τη χρησιμοποιήσετε, θα πρέπει να πληκτρολογήσετε το listing και να το τρέξετε, αφού αντικαταστήσετε τη μεταβλητή XXXXX με την αρχική διεύθυνση που θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα, που πρέπει όμως να είναι μικρότερη ή ίση με 49118. Κατόπιν, ορίζετε μία συνάρτηση με 10 DEF FN w(r,a) = OSR <αρχική διεύθυνση>

Η ρουτίνα καλείται με "FN w(ram,address)", όπου ram ο αριθμός της RAM που θέλετε (0-7) και address η διεύθυνση μέσα στη RAM (0-16383), και επιστρέφει την τιμή της θέσης μνήμης.

```
   2>REM   PEEK & POKE
   3 REM  FULL RAM PEEK
  10 LET T=0
  20 FOR F=XXXXX TO XXXXX+33
  30 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
  40 NEXT F
  50 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA": BEEP 2,0: S
TOP
 100 DATA 243,42,11,92,17,4,0,25
,125,30,3,25,94,35,56,1,253,127,
237,121,33,0,192,25,126,38,16,23
7,97,0,6,0,251,201,2799
```

FILL AREA

ATARI ST

Το πρόγραμμα αυτού του μήνα είναι γραμμένο σε GFA Basic. Αφού λοιπόν φορτώσετε την GFA, πληκτρολογήσετε τη ρουτίνα και την τρέξετε, θα εμφανιστεί στην οθόνη του ST ένα περίεργο σχήμα κι ένα μήνυμα που θα σας ζητάει να πιέσετε το αριστερό κουμπί του ST-mouse, για να γεμίσετε κάποια κλειστή περιοχή του σχήματος με ένα από τα patterns που διαθέτει ο ST. Ο χρόνος διάρκειας της όλης διαδικασίας καθορίζεται από τον Timer και τον προσθετέο του.

```
' Fill Area
Ellipse 320,200,320,200,-7200,0
Print "Click on Area to fill"
Target=Timer+3000
Repeat
  I=(I+1) Mod 36
  Deffill Random(3)+1,3+(I<24),I Mod 24+1
  Repeat
  Until Mousek
  Fill Mousex,Mousey
Until Timer>Target
```

Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτό το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές SPECTRUM, ATARI ST, AMSTRAD και COMMODORE

HEADERLESS ΣΩΣΙΜΟ

AMSTRAD

Η ρουτίνα αυτού του μήνα απευθύνεται στους εραστές του... κασετόφωνου, και δεν κάνει τίποτα παραπάνω από το να σώζει μία περιοχή μνήμης σαν ένα ολόκληρο block από data. Τρέξτε το πρόγραμμα, και μόλις εμφανιστεί το Ready, δίνοντας CASS &A410,start,length,sync, θα σωθεί το τμήμα της μνήμης που ξεκινά από τη διεύθυνση start κι έχει μήκος length. Ο κωδικός συγχρονισμού είναι απαραίτητος, και πρέπει να τον θυμάστε, αν θέλετε να φορτώσετε ξανά αυτά που σώσατε! Τον επόμενο μήνα θα δημοσιευτεί η ρουτίνα που φορτώνει τέτοια blocks.

```
100 REM ****************************
110 REM * TAPE/DISK BINARY SAVE      *
120 REM * FORMAT:                    *
130 REM * SYS 52480,NAM,DEV,BEG,END *
140 REM * CODE IS RELOCATABLE        *
150 REM ****************************
160 REM
170 OFFSET =52480
180 FOR A=0 TO 57:READ B:C =C+B:POKE OFFSET+A,B:NEXT A
190 IF C<>8291 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!":END
200 REM
210 DATA 32,253,174,32,87,226,32,253,174,32,158;183,134,249,32
220 DATA 253,174.32,138,173,32.247,183,166,20;164,21,134.247
230 DATA 132,248,32,253.174,32,138,173,32,247,183.169;1,166,249
240 DATA 168,32,186,255,169,247,166,20,164,21,32,216,255,96
```

BINARY SAVE

CBM

Η ρουτίνα αυτή, που μπορεί να τοποθετηθεί οπουδήποτε στη μνήμη με αλλαγή της τιμής του OFFSET, σώζει μια περιοχή μνήμης σε κασέτα ή δισκέτα. Η σύνταξή της είναι: SYS 52480, όνομα προγράμματος, αριθμός συσκευής, αρχική διεύθυνση, τελική διεύθυνση +1. Π.χ. με SYS 52480,"HELLO",8,49152,53248, θα σωθεί στη δισκέτα η περιοχή 4K που αρχίζει στη θέση 49152 και τελειώνει στη θέση 53247.

```
10 addr=&A410

20 READ a$:IF a$="END" THEN END ELSE POKE addr,VAL("&"+a$):addr=addr+1:GOTO

20

30 DATA 5E,03.CC DD.7E,00.DD,5E,02,DD.56,03.DD.6E,04,DD,66,05,CD,9E,BC,C9

40 DATA END
```

SONIC BOOM

Για άλλη μια φορά οι δυνάμεις του κακού έχουν καταλάβει μεγάλο μέρος του πλανήτη μας. Φαίνεται πως είχατε αποτύχει σε μια προηγούμενη αποστολή, κι έτσι πρέπει και πάλι να καταστρέψετε εχθρικές βάσεις και να αντιμετωπίσετε σμήνη από αεροπλάνα και ελικόπτερα. Στο στόχαστρό σας έχετε οτιδήποτε κινείται, αλλά ακόμη κι αν φαίνεται ακίνητο μην ξεγελιέστε εύκολα.

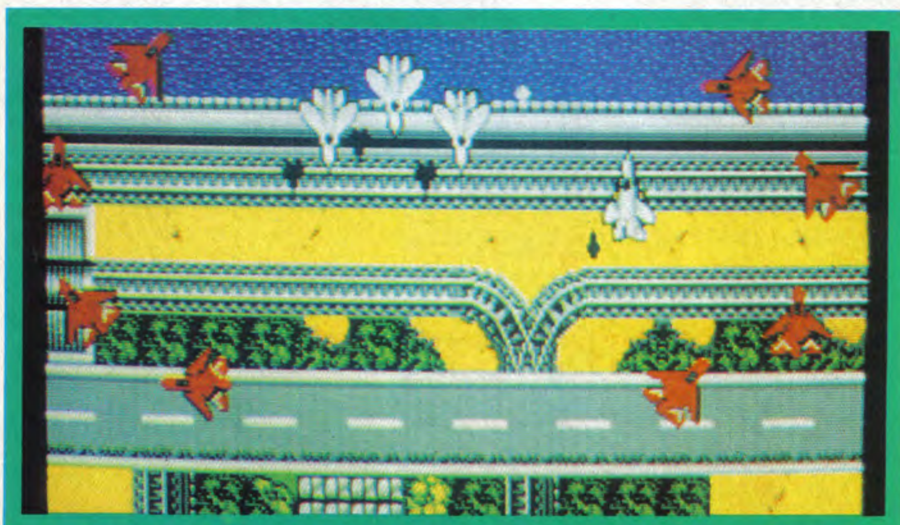
Το παιχνίδι εκτυλίσσεται ομαλά. Κατευθύνετε ένα αεροσκάφος που θυμίζει πολύ F-16 σε όλα τα πλάτη και μήκη της γης (τυχεροί!), πετώντας πάνω από τις βάσεις του εχθρού. Στην αρχή κάθε πίστας εμφανίζεται ο χάρτης της γης, και πάνω στο χάρτη είναι σημειωμένη η διαδρομή που έχετε καλύψει. Ξεκινώντας από τη φιλική σας βάση του Ατλαντικού, συνεχίζετε την καταστροφή πάνω από τη Μεσόγειο και τη Λιβύη, την Αυστραλία, για να καταλήξετε ένας Θεός ξέρει πού. Είναι περιττό να σας πούμε πως ένας τρόπος υπάρχει για να επιβιώσετε: Ξενυχιάστε τα δάκτυλά σας στο fire button. Ευτυχώς, χτυπώντας το σύνολο των αεροσκαφών ενός εχθρικού σμήνους εμφανίζονται στην οθόνη κόκκινα αλεξίπτωτα. Μαζέψτε ό,τι σας πέφτει στα χέρια (εκτός φυσικά από σφαίρες), διότι με κάθε κόκκινο αλεξίπτωτο αποκτάτε κι ένα συντροφικό σκάφος στην αριστερή ή δεξιά σας πλευρά. Ετσι αποκτάτε περισσότερη δύναμη και ισχύ πυροβολισμών, πέρα από το ότι, απ' ό,τι φαίνεται, τρομοκρατείτε τα εχθρικά αεροσκάφη με το επιβλητικό σας σμήνος!

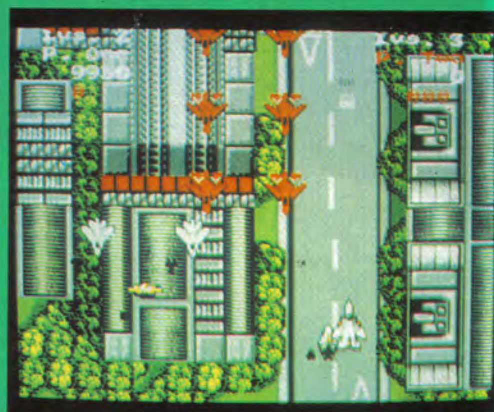
Το περίεργο είναι πως ορισμένα "φιλικά" αεροσκάφη - τα κίτρινα - αφού τα κτυπήσετε, εκτινάσσουν κίτρινα αλεξίπτωτα. Μαζέψτε τα κι αυτά - απορώ πού χωράνε - για επιπλέον bonus.

Υπάρχει μεγάλη ποικιλία εχθρικών σκαφών: Ελικόπτερα με διπλούς ρότορες, καταδιωκτικά με πυραύλους θερμοκατευθυνόμενους, το εκάστοτε Mig-39 (φουτουριστικό σενάριο είπαμε!), ακόμα και δορυφόροι του τύπου "πόλεμος των άστρων".

Στο τέλος κάθε πίστα, έχετε να αντιμετωπίσετε ένα τεράστιο κατασκεύασμα, μια εχθρική βάση οπλισμένη μέχρι τα δόντια. Απαιτούνται αρκετά κτυπήματα, αλλά και επιδεξιότητα, για να γεμίσει τελικά η οθόνη με εκρήξεις και καπνούς από το λυωμένο ατσάλι της αντίπαλης βάσης. Φυσικά, τα πράγματα γίνονται πολύ πιο εύκολα όταν παίζουν ταυτόχρονα δύο παίκτες.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι όμορφα σχεδιασμένα. Το αεροσκάφος σας κινείται με φυσικότητα, ακόμα κι όταν συνοδεύεται από μια πλειάδα συντροφικών σκαφών, και οι πυροβολισμοί, οι [redacted] πνού είναι όντως επιβλητικά στοιχεία. Θετικό στοιχείο είναι η σωστή επιλογή των χρωμάτων του εδάφους, με αντιθέσεις ως προς το σκάφος και, κυρίως, τις σφαίρες. Δεν υπάρχει πε-





Τα κόκκινα αεροπλανάκια κρύβουν bonus. Γι' αυτό μην αφήσετε κανένα να ξεφύγει.

Εκτός απ' τον αέρα, σας έρχονται σφαίρες και από το έδαφος. Προσοχή λοιπόν!



Καλοσχεδιασμένα, με ομαλό animation και προσεγμένα χρώματα, μας προσήλκυσαν αμέσως. Υπάρχει επίσης ποικιλία εχθρών (και μη).

ΓΡΑΦΙΚΑ 88%

Ικανοποιητικό μουσικό μοτίβο, χωρίς πολλές ιδιαιτερότητες και φανφάρες. Το ίδιο ισχύει και για τα ηχητικά εφέ. Αν και καθόλου άσχημος, ο ήχος είναι το λιγότερο ικανοποιητικό στοιχείο του παιχνιδιού.

ΗΧΟΣ 72%

Προσφέρει εθιστικότητα, και σωστή ανταπόκριση στους χειρισμούς του παίκτη. Ούτε εύκολο, ούτε απελπιστικά δύσκολο, το Sonic Boom προσελκύει, κι αν ο computer λειτουργούσε με εικοσάρικα, τότε σίγουρα θα έμενα απένταρος. Το two player mode αυξάνει την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο.

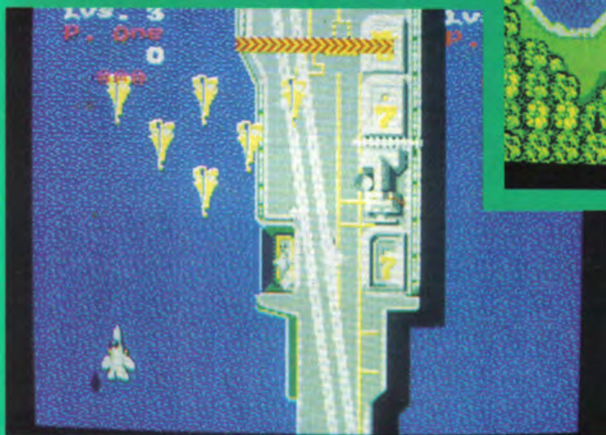
ΑΝΤΟΧΗ 91%

Μας άρεσε. Φαινομενικά δεν διαφέρει από τα προηγούμενα 670 shoot 'em ups που παίξαμε, αλλά πάρτε το joystick στα χέρια σας και θα δείτε τη διαφορά. Προτιμήστε το!

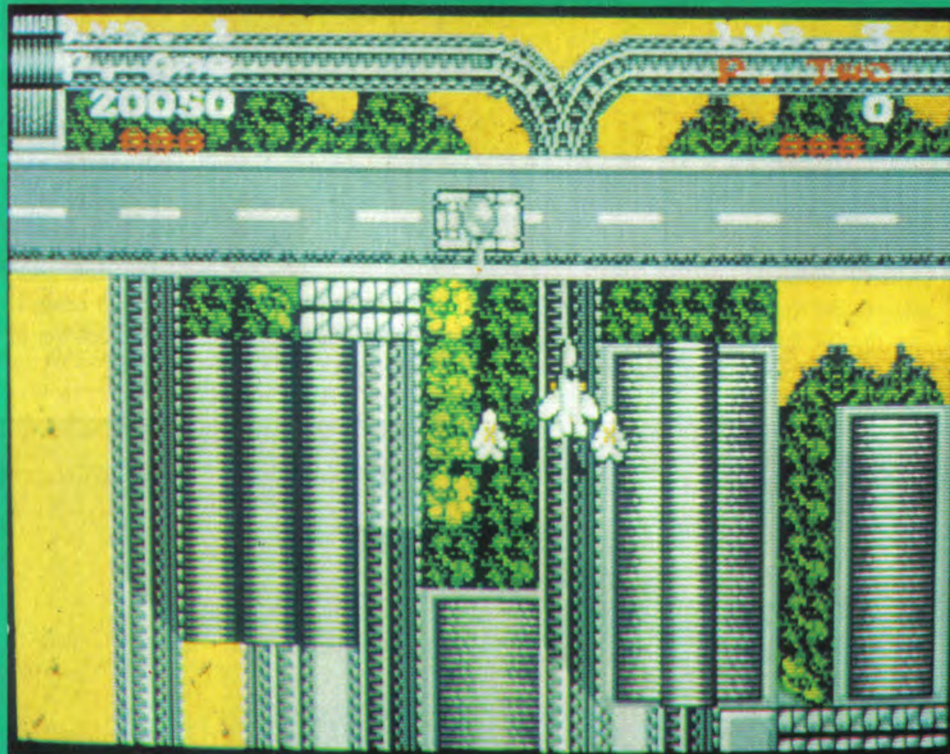
ΓΕΝΙΚΑ 88%

Ενα δείγμα απ' τα ποικίλα και καλοδουλεμένα background graphics του Sonic Boom.

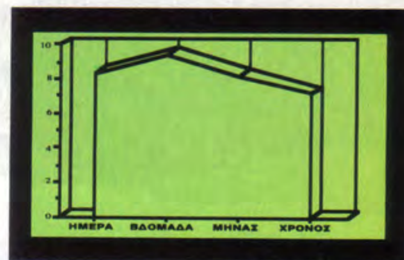




Ενα απ' τα motherships - για να καταλάβετε τι σας περιμένει.



Είδος:	SHOOT 'EM UP
Υπολογιστής:	ATARI ST – AMIGA – SPECTRUM – AMSTRAD – COMMODORE
Μορφή:	ΚΑΣΕΤΑ – ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής:	ACTIVISION
Διάθεση:	GREEK SOFTWARE



ρίπτωση να πούμε "να πάρει, από πού ξεφύτρωσε αυτή η κουμπουριά;". Το μουσικό μοτίβο είναι ευχάριστο, αν και όχι ιδιαίτερα εντυπωσιακό. Εναλλακτικά, υπάρχει μια πληθώρα ηχητικών εφέ. Το σκάφος ανταποκρίνεται άριστα στις κινήσεις του joystick, και τα επικίνδυνα σημεία - κλειδιά κάθε πίστας μαθαίνονται σιγά - σιγά με κάθε προσπάθεια. Επιπλέον, έχετε κι έναν ικανοποιητικό αριθμό από credits.

● ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ



ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Μάλλον θέλαμε περισσότερο ήχο, κανένα sample (έχουμε καλομάθει βλέπετε!). Κατά τ' άλλα, όπως λένε και οι Αγγλοι, "THUMBS UP"!

SONIC BOOM

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ξεχωρίζει ανάμεσα στα άλλα. Καλή δουλειά από την Activision, και σίγουρα θα σας ενθουσιάσει. Δεν βλέπω όμως να αντέχει περισσότερο από ένα δίμηνο. Μήπως θα έπρεπε να κυκλοφορήσει μια super έκδοση του Sonic Boom σύντομα;

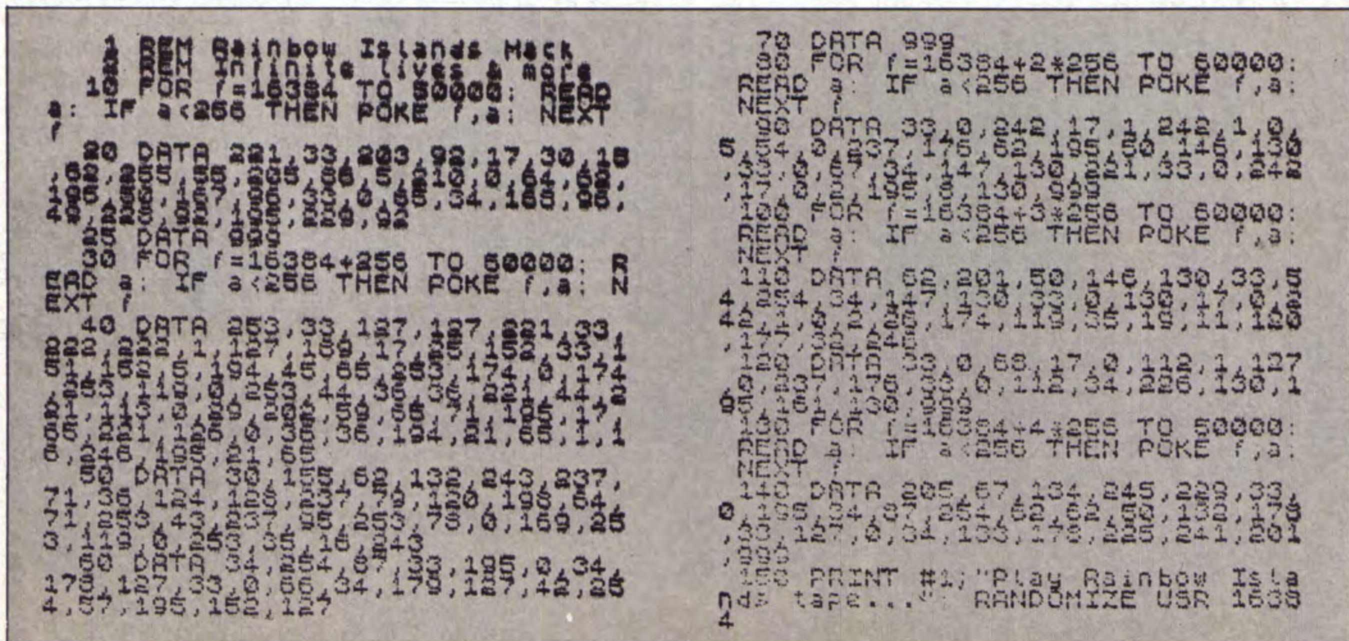
ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

SPECTRUM

RAINBOW ISLANDS

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Οι δυνάμεις του κακού Von Bluba έχουν κατακυριεύσει τα 7 νησιά του "Ουράνιου Τόξου", κι έχουν σκορπίσει απελπισία σε όλους τους κατοίκους τους. Μόνο ο Bub είναι ικανός να θέσει ένα τέλος στην κατάσταση αυτή. Ομως, μόνο με 3 credits και 4 ζωές ανά παιχνίδι, είναι μάλλον απίθανο να καταφέρει και πολλά πράγματα. Ετσι, η επέμβαση αυτή θα σας είναι κάτι παραπάνω από χρήσιμη, αν θέλετε να τελειώσετε το Rainbow Islands, μια και σας απαλλάσσει από τους δύο θανάσιμους κινδύνους που υπάρχουν: Τις ζωές, και την πιθανότητα να τελειώσετε κάποιο νησί, χωρίς να έχετε μαζέψει όλα τα διαμάντια. Πιο συγκεκριμένα, σας δίνει άπειρες ζωές, ενώ παίρνετε το μήνυμα "Completed", τη στιγμή που θα μαζέψετε το πρώτο διαμάντι. Για να χρησιμοποιήσετε την επέμβαση, πρέπει να πληκτρολογήσετε το listing και, αν θέλετε, να το σώσετε σε λευκή κασέτα, με "SAVE "Rainbow" LINE 10". Κατόπιν, τρέξτε το και βάλτε την πρωτότυπη κασέτα του "Rainbow Islands" να παίζει από την αρχή. Οταν το φόρτωμα τελειώσει, θα έχετε τις ωφέλειες που περιγράφονται πιο πάνω. Η επέμβαση δουλεύει τόσο σε 48K, όσο και σε 128K mode.



```
   1 REM Rainbow Islands Hack
   2 REM Infinite lives & more
  10 FOR f=16384 TO 50000: READ
a: IF a<256 THEN POKE f,a: NEXT
f
  20 DATA 221,33,203,92,17,30,18
,62,255,55,205,86,5,210,0,64,62,
[illegible],34,183,92,
[illegible],229,92
  25 DATA 999
  30 FOR f=16384+256 TO 50000: R
EAD a: IF a<256 THEN POKE f,a: N
EXT f
  40 DATA 253,33,127,127,221,33,
[illegible],1,127,169,17,35,152,33,1
[illegible],194,45,55,253,174,0,174
[illegible],44,36,35,221,44,2
[illegible],59,56,71,195,17
[illegible],36,194,81,65,1,1
[illegible],21,65
  50 DATA 30,155,62,132,243,237,
71,35,124,[illegible],79,120,195,64,
[illegible],253,73,0,169,25
3,[illegible],0,[illegible],35,16,[illegible]43
  60 DATA 34,[illegible],133,195,0,34,
179,127,33,0,66,34,179,127,42,25
4,87,195,152,127

  70 DATA 999
  80 FOR f=16384+2*256 TO 60000:
READ a: IF a<256 THEN POKE f,a:
NEXT f
  90 DATA 33,0,242,17,1,242,1,0,
5,[illegible],237,176,62,195,50,146,130
,[illegible],34,147,130,221,33,0,242
,[illegible],198,[illegible],130,999
 100 FOR f=16384+3*256 TO 60000:
READ a: IF a<256 THEN POKE f,a:
NEXT f
 110 DATA 62,201,50,146,130,33,5
4,254,34,147,130,[illegible],130,17,0,
[illegible],174,119,35,19,11,120
,[illegible]
 120 DATA 33,0,68,17,0,112,1,127
0,[illegible],176,[illegible],0,112,34,226,130,1
[illegible]
 130 FOR f=16384+4*256 TO 50000:
READ a: IF a<256 THEN POKE f,a:
NEXT f
 140 DATA 205,67,134,245,229,33,
0,[illegible],62,62,[illegible],176
,[illegible],127,0,[illegible],133,176,225,241,201
,[illegible]
1000 PRINT #1;"Play Rainbow Isla
nds tape...": RANDOMIZE USR 1638
4
```



WILD STREETS

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

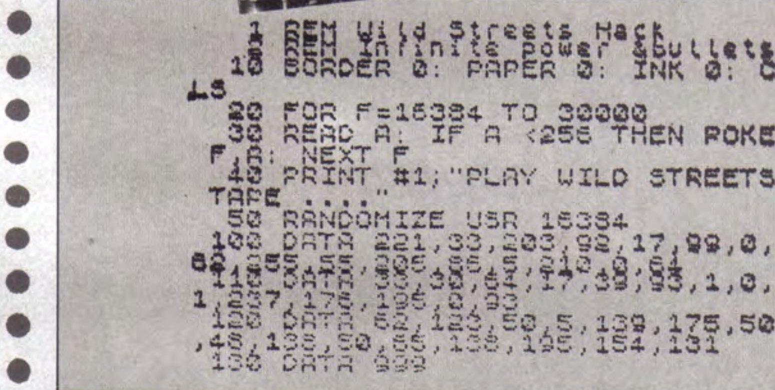


Πάρα πολλά χτυπήματα ανταλλάσσονται στο νέο beat 'em up της Titus, και το άσχημο είναι ότι ο τελικός αποδέκτης των περισσότερων είναι ο χαρακτήρας που ελέγχετε, με αποτέλεσμα να μην έχετε την πορεία που θα θέλατε στο παιχνίδι. Ο πάνθηρας και το εξάσφαιρό σας είναι μια αρκετά υπολογίσιμη βοήθεια στην αποστολή σας, αλλά όχι τόσο μεγάλη όσο θα θέλατε.

Με τη χρήση όμως της δημοσιευόμενης επέμβασης, τα πράγματα βελτιώνονται αισθητά, αφού αυτή σας εφοδιάζει με άπειρη ενέργεια και άπειρες σφαίρες. Για να τη χρησιμοποιήσετε, αρκεί να πληκτρολογήσετε το εξαιρετικά μικρό listing, δίνοντας μεγάλη προσοχή στα DATA, γιατί δεν υπάρχει έλεγχος για σφάλματα. Αν θέλετε, μπορείτε να το σώσετε σε κασέτα με "SAVE "Wild" LINE 10". Κατόπιν δώστε "RUN", και βάλτε την πρωτότυπη κασέτα του "Wild Streets" να παίζει από την αρχή.

Για να τελειώνετε πιο γρήγορα, χρησιμοποιήστε το όπλο σας για να απαλλάσσεστε από τους αντιπάλους σας, καθώς με τις συνηθισμένες μεθόδους χρειάζονται τέσσερα και πλέον χτυπήματα.

Οι άγριοι δρόμοι σας περιμένουν να τους τιθασεύσετε...



```
  1 REM Wild Streets Hack
  2 REM Infinite power &bullets
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LS
 20 FOR F=16384 TO 30000
 30 READ A: IF A <256 THEN POKE
 F,A: NEXT F
 40 PRINT #1;"PLAY WILD STREETS
 TAPE ...."
 50 RANDOMIZE USR 16384
100 DATA 221,33,203,92,17,99,0,
[illegible]
[illegible],1,0,
1,[illegible]
[illegible] DATA 62,120,50,5,1[illegible],175,50
,48,1[illegible],154,131
130 DATA 999
```



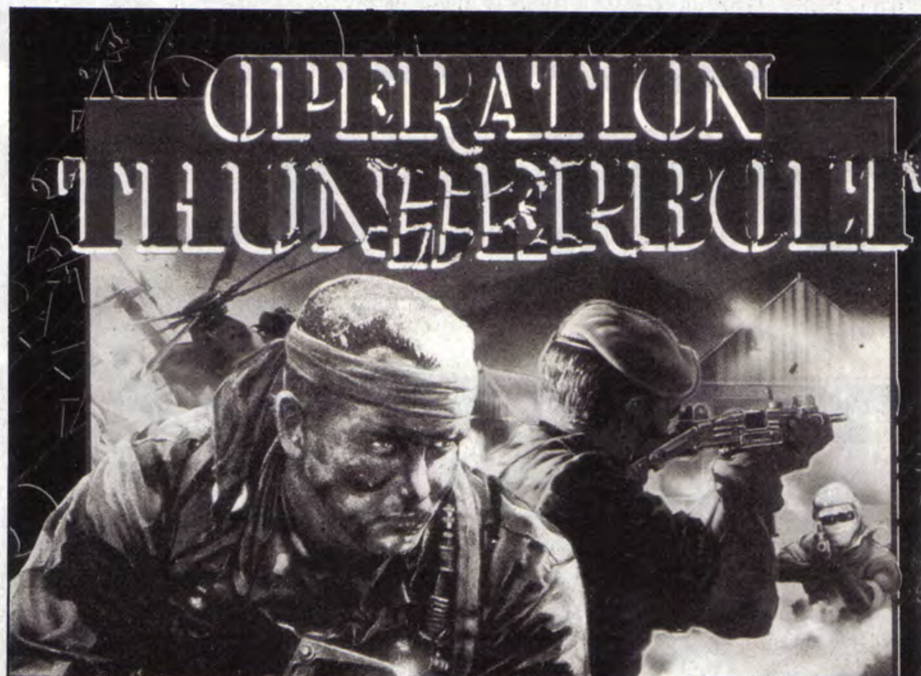
OPERATION THUNDERBOLT

ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Πριν ένα χρόνο, όταν η Ocean έκανε δειλά δειλά τα πρώτα της βήματα στο χώρο της Amiga, ανέθεσε σε κάποιους Γάλλους (δεν εννοώ τα πουλιά) να μεταφέρουν το τότε πασίγνωστο coin-op Operation Wolf για τα τότε ανερχόμενα 16-μπιτα Amiga και ST. Το αποτέλεσμα ήταν άψογα γραφικά και ήχος, με κάποιες ελλείψεις στον τομέα του animation. Αυτή τη φορά, το Operation Thunderbolt είναι εσωτερική παραγωγή και περιέχει όλη την πείρα που απέκτησαν οι προγραμματιστές της Ocean τα τελευταία δύο χρόνια. Το παιχνίδι δεν έχει το παραμικρό ψεγάδι,

και κανονικά δεν θα 'πρεπε να φτιάξω επέμβαση γι' αυτό. Επειδή όμως ο αρχισυντάκτης ζητάει από μένα θέματα και δεν έχω τίποτε άλλο πρόχειρο, έχετε κάνει την τύχη σας!

Ακούστε λοιπόν: Απειρη ενέργεια, άπειρες σφαίρες, άπειροι γεμιστήρες, άπειρες ρουκέτες και άπειρα credits. Μη μου πείτε ότι δεν σας φτάνουν. Ολα τα παραπάνω είναι στριμωγμένα στο παρακάτω listing. Καθένα από τα παραπάνω είδη έχει μια σειρά δική του μέσα στο πρόγραμμα, την οποία αν αφαιρέσετε, αναιρείται και το αντίστοιχο σκέλος της επέμβασης. Οι σειρές αυτές έχουν τη γενική μορφή W POKE CHEAT+X,&H4E71 : REMY. Το πρόγραμμα τρέχει σε Amiga Basic (πιθανότατα και σε Hisoft Basic). Καλή αιματοχυσία, και προσοχή στον πιλότο της τελευταίας πίστας...




```
100 REM *************************************
110 REM *   Amiga Operation Thunderbolt  Cheat   *
120 REM *              Code by Christos          *
130 REM *               (c) 1990 PIXEL           *
140 REM *************************************
150 REM
160 cheat =479*1024:a =cheat
170 READ v$:IF UCASE$(v$)="OOPS" THEN 200
180 v =VAL("&h"+v$):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GOTO 170
200 IF c=1118976& THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 POKEW cheat+160,&H4E71:REM Infinite Life
240 POKEW cheat+176,&H4E71:REM Infinite Bullets
250 POKEW cheat+186,&H4E71:REM Infinite Magazines
260 POKEW cheat+196,&H4E71:REM Infinite Rockets
270 POKEW cheat+206,&H4E71:REM Infinite Credits
280 PRINT "Please insert OPERATION THUNDERBOLT disk 1"
290 PRINT "in drive 0 and click the left mousebutton."
300 CALL cheat
310 REM
320 DATA 2C78,0004,93C9,4EAE,FEDA,43FA,00E2,2340
330 DATA 0010,4EAE,FE9E,43FA,00F8,4280,4281,41FA
340 DATA 00BC,4EAE,FE44,43FA,00E8,41FA,00C2,2348
350 DATA 000E,337C,000C,001C,237C,0000,0000,0028
360 DATA 4EAE,FE38,0839,0006,00BF,E001,66F6,43FA
370 DATA 00C0,337C,0002,001C,237C,0007,8000,0028
380 DATA 237C,0000,0400,0024,237C,0000,0000,002C
390 DATA 4EAE,FE38,303C,0021,41FA,001E,43F8,0100
```

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Η THIRD WAVE ανταλλάσσει το πειρατικό σας αντίγραφο με original!

Φέρτε μας την κόπια που έχετε
κι εμείς θα σας δώσουμε
το ίδιο πρόγραμμα
στην αυθεντική του συσκευασία
(και μάλιστα με PIXELόσημο),
χωρίς καμιά οικονομική
επιβάρυνση!

ΠΡΟΣΟΧΗ: Η προσφορά ισχύει για τους τριάντα πρώτους που θα ανταποκριθούν και θα φέρουν στα γραφεία του PIXEL το πειρατικό αντίγραφο των παρακάτω προγραμμάτων:

(1) BATMAN – THE MOVIE
(2) UNTOUCHABLES
(3) NEWZEALAND STORY
(4) CABAL
(5) BEACH VOLLEY
(6) MEGA MIX
(7) MAGNUM FOUR
(8) CHASE H.Q.
(9) OPERATION THUNDERBC
(10) F–29 RETALIATOR
(11) RAINBOW ISLANDS

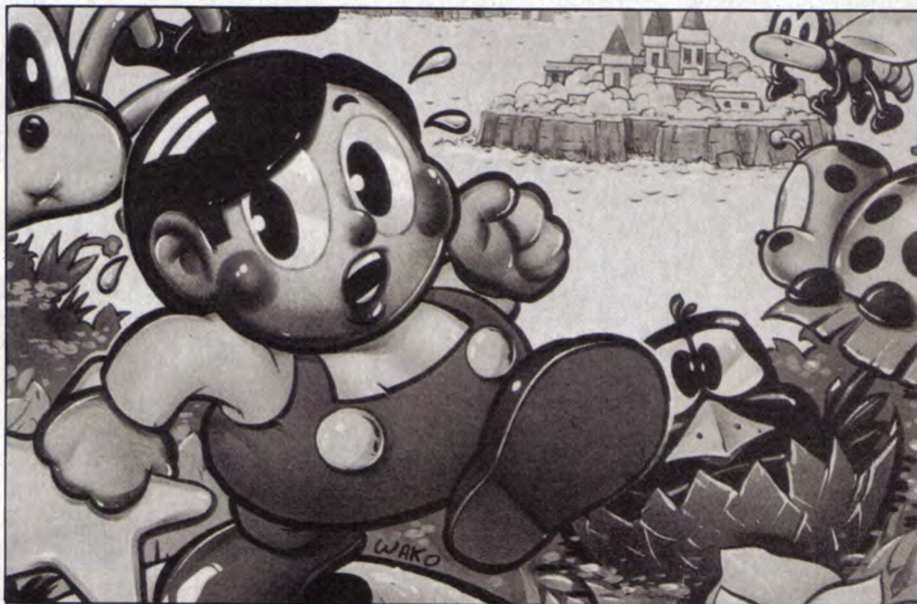
```
400 DATA 32D8,51C8,FFFC,47F8,0100,33FC,4ED3,0007
410 DATA 8058,4EF9,0007,800C,303C,4A68,323C,4E71
420 DATA 600E,31FC,4A69,73BA,33FC,0000,0000,D5D2
430 DATA 6008,31C0,47D8,31C0,4A0E,6008,31C0,479E
440 DATA 31C0,49D4,6008,31C0,46E8,31C0,491E,6008
450 DATA 31C1,4454,31C1,457C,4EF8,0800,7472,6163
460 DATA 6B64,6973,6B2E,6465,7669,6365,0000,00FS
```



RAINBOW ISLANDS

ΤΟΥ ΧΡΙΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Τελικά, μετά από αρκετό χρόνο, η TAITO αποφάσισε να δώσει συνέχεια σ' ένα από τα πιο επιτυχημένα της παιχνίδια. Δεν πιστεύω ότι υπάρχει gamer που να μην έχει παίξει έστω και μία φορά το ανεπανάληπτο Bubble Bobble, είτε στο σπίτι του είτε στα Arcades. Τούτο 'δω που φέρει την ονομασία Rainbow Islands και αυτοαποκαλείται Bubble Bobble 2, έχει δανειστεί κάποια στοιχεία από τον πρόγονό του και σίγουρα θα έχει την ανάλογη απήχηση.



Η επέμβαση που βλέπετε χαρίζει σε όλους που τυχαίνει να έχουν το παιχνίδι σε κασέτα για τον Commodore 64 άπειρες ζωές. Αυτή τη φορά δεν υπάρχουν σειρές που μπορούν να αφαιρεθούν και... τα τοιαύτα. Απλά θα την πληκτρολογήσετε και θα δώσετε RUN. Αν ακολουθήσετε πιστά τις οδηγίες στην οθόνη (PRESS PLAY ON TAPE), δεν θα υπάρξει περίπτωση λάθους. Καλές βόλτες στα ουράνια τόξα...

```
100 REM ***********************************
110 REM *   C64 RAINBOW ISLANDS  CHEAT    *
120 REM *        CODE BY CHRISTOS         *
130 REM *         (C) 1990 PIXEL          *
140 REM ***********************************
150 REM
160 FOR A=352 TO 392:READ B:POKE A,B:C =C+B:NEXT A
170 IF C<>4060 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!":END
180 POKE 157,128:SYS 352
190 REM
200 DATA 32,86,245,169.32,141,84,3,169,115,141,85,3,169
210 DATA 1,141,86,3,96,169,129,141,87,1,169,1,141,88,1
220 DATA 173,32,208,96,169,173,141,132,111,76,13,8
```

SCORES & SCORERS

GAMES MASTERS
ΜΑΪΟΥ

ARKANOID II

1.060.56	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
940.000	Θοδωρής Τουλάς	(Atari ST)
920.000	Σπύρος Σπάικος	(Atari ST)
825.990	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
549.050	Dr Vang	(Spectrum 48)

SPLIT PERSONALITIES

305.500	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
280.400	Νίκος Ορφανός	(Amstrad 6128)
192.500	Τάσος Πατώκος	(Amstrad 6128)
180.000	Θανάσης Γιόμπασης	(Amstrad 6128)
160.000	Μιχάλης Ταλαντάνκης	(Amstrad 6128)

DOUBLE DRAGON

322.450	Νίκος Ζαλώνης	(Multitech PC)
130.000	Φώτης Θωμάς	(Spectrum +)
121.800	Γιάννης Αλιπραντής	(Atari ST)
117.710	Σάββας Σαββόπουλος	(Amiga 500)
115.450	Δημήτρης Καρνασιώτης	(Atari ST)

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιούνης	(Amstrad 6128)
18-0	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +)
16-0	Σπύρος Γκολίτσης	(Amstrad 6128)
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	(Amstrad 6128)
13-0	Λάκης Ντερμετζιάν	(Amstrad 6128)

SWORD OF SODAN

322.250	Κώστας Παπουτσής	(Amiga 500)
295.000	Νίκος Μωράκης	(Amiga 500)
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	(Amiga 500)
250.000	Νίκος Ζαχόπουλος	(Amiga 500)

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	(Amstrad 6128)
9.712	Σπύρος Πατέστος	(Amstrad 6128)
9.511	Παντελής Παλουμπής	(Amstrad 6128)
9.450	Τάσος Σμουρναίος	(Atari ST)
9.332	Αργύρης Κασδαγλής	(Amstrad 6128)

WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουτσκίδης	(Amstrad 6128)
535.590	Μάριος Μελισσηνός	(Amstrad 6128)
512.690	Κώστας Βασιλειάδης	(Amstrad 6128)
495.220	Βαγγέλης Κρητικός	(Amstrad 6128)
486.850	Βασίλης Χρήστου	(Amstrad 6128)

RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μακράκης	(Amstrad 6128)
1.413.000	Χάρης Δόλγυρας	(Amstrad 6128)
1.350.700	Θοδωρής Γουμενίδης	(Amstrad 6128)
950.000	Κώστας Σκαπάρης	(Amstrad 6128)
700.000	Δημήτρης Σκοδράς	(Amstrad 6128)

OPERATION THUNDERBOLT

3.200.000	Κυριάκος Χαραλάμπους	(Amiga)
2.800.000	Κώστας Κατρανιάς	(Amiga)
2.450.000	Παύλος Χριστοδούλου	(Amiga)

ROBOCOP

353.180	Στάθης Βαρβατός	(Amiga)
352.380	Γιώργος Τσαμασλίδης	(Amiga)
348.950	Αλέξανδρος Δημόπουλος	(Atari ST)
219.970	Νίκος Μπατζάκης	(Amstrad 6128)
200.940	Τάσος Αναστασίου	(Amstrad 6128)

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευούδης	(Spectrum)
1.277.340	Κώστας Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
1.265.000	Γιάννης Δαφέρμος	(Amstrad 6128)
1.250.000	Πάνος Μότσιος	(Amstrad 6128)
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	(Amstrad 6128)

KARNOV

774.330	Θανάσης Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
472.440	Χρήστος Κλουσκίνας	(Amstrad 6128)
432.200	Γιώργος Δομετίου	(Amstrad 6128)
415.999	Χρήστος Αλεξανδρής	(Amstrad 6128)
350.740	Νίκος Μπέλλος	(Amstrad 6128)

SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμελίδης	(Commodore 64)
4.133.500	Γιάννης Κυραννός	(Amstrad 6128)
2.774.600	Ευριπίδης Δήμου	(Amstrad 6128)
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	(Amstrad 6128)
1.637.700	Παναγιώτης Μιχαλίτσης	(Amstrad 6128)



CHASE H.Q.

3.457.800	Χρήστος Πάτσιος	(Atari ST)
2.820.500	Νίκος Καπάτανης	(Amiga)
1.900.000	Δημήτρης Ασκίδης	(Atari ST)

PLATOON

368.100	Χρήστος Τιμωνίδης	(Commodore 64)
217.628	Χρήστος Τσιρώνης	(Commodore 64)
202.653	Τάσος Σήφακας	(Spectrum +)
150.000	Στράτος Κουτλής	(Commodore 64)
128.800	Λευτέρης Ευμορφόπουλος	(Amstrad 6128)

STREET FIGHTER

1.189.500	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
1.151.050	Γιάννης Λαφερμός	(Amstrad 6128)
720.000	Γιώργος Βλάχος	(Amstrad 6128)
700.000	Γιάννης Τζέρος	(Amstrad 6128)
525.000	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)

HUNCHBACK I

520.000	**Σπύρος Βουρδίκος**	(Amstrad 6128)
500.000	**Γιώργος Κούσης**	(Amstrad 6128)
306.200	**Μάκης Λιβιτσάνης**	(Commodore 64)
272.000	**Στέλιος Τσαφαράκης**	(Amstrad 6128)

BUBBLE BOBBLE

6.885.760	Γιώργος Λυρζιώνας	(Amstrad 6128)
6.147.000	Αριστοτέλης Μητσιου	(Amstrad 6128)
3.722.300	Δημήτρης Φωτεινός	(Commodore 64)
2.900.000	Θοδωρής Ζησιμάτος	(Commodore 64)
2.673.000	Κώστας Αβδελιώτης	(Atari ST)

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	(Amstrad 6128)
640.000	Γιάννης Κριτής	(Amiga 500)
215.000	Βαγγέλης Τζιώρος	(Atari 520 ST)
200.000	Γιώργος Μαραβελιας	(Amstrad 6128)
138.732	Στελιος Κράλογλου	(Amiga 500)

TARGET RENEGADE

4.011.000	Χρήστος Στόγιας	(Amstrad 6128)
3.608.800	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	(Amstrad 6128)
1.867.400	Αγαμέμνων Ματζιώτης	(Amstrad 6128)
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	(Amstrad 6128)

BUGGY BOY

130.000	Σωτήρης Γιαγκόπουλος	(Atari ST)
125.200	Ανδρέας Συνοδινός	(Amstrad 6128)
123.080	Κώστας Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
120.000	Βαγγέλης Δουληγέρης	(Atari ST)
115.000	Χρήστος Μανιάτος	(Amstrad 6128)

DEFLEKTOR

300.000	Γιάννης Γκοτάβος	(Atari ST)
250.890	Ανδρέας Παπαμιχαήλ	(Commodore 64)
235.440	Σπύρος Παπαγκάρης	(Atari ST)
185.040	Σταύρος Τεστόρης	(Atari ST)

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

	(20 Λεπτά)	
16-2	Σοφία Κατσούλη	(Atari 1040 St)
16-3	Στέργιος Φούφας	(Amstrad 6128)
14-2	Γιώργος Τσατάς	(Atari 1040 ST)

BASKET MASTER

ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	(Amstrad 6128)
207-6	Χρήστος Μουρμούρης	(Commodore 64)
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	(Commodore 64)
182-2	Θοδωρής Οψιμός	(Amstrad 464)
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6218)

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Κακόγιαννης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτέρης Μιχαήλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μάτσιος	(Amstrad 6128)

YIE AR KUNG FU

571.280	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
206.580	Ακης Σπύρου	(Commodore 64)
201.580	Γιάννης Λεμονάκης	(Amstrad 6128)
190.000	Τάκης Σφέτσας	(Amstrad 6128)
188.000	Νίκος Γιακουμίδης	(Commodore 64)

OPERATION WOLF

625.227	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Amstrad 6128)
610.932	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +2)
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	(Spectrum +3)
583.662	Χάρης Περγαντής	(Spectrum 128)
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Spectrum +2)

TIME SCANNER

1.354.000	Ακης Αυγερίου	(Atari ST)
1.025.000	Βασίλης Σκαπέρδας	(Atari ST)

DALEY THOMPSON'S SUPER TEST

(Day I + Day II)		
55.340	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
49.630	Θανάσης Μάλφας	(Amstrad 6128)

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
650.720	Jimmy® Ζήκος	(Amiga 500)
649.730	Χαραλαμπος Ρέτικας	(Amiga 500)
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	(Amiga 500)
560.190	Χρήστος Γενεντές	(Spectrum)



ΑΥΤΟΜΑΤΟΙ ΦΑΚΕΛΟΙ

Πολύ πρόσφατα αποφάσισα να κάνω upgrade τον Spectrum μου και να μπω στην οικογένεια των 68000 users, αγοράζοντας έναν 520 STFM. Επειδή όμως ένα τέτοιο μηχάνημα είναι κρίμα να καταναλώνεται μόνο στα games, αποφάσισα να ασχοληθώ σοβαρά με τον προγραμματισμό του, και έτσι μπορώ να πω ότι έμαθα αρκετά πράγματα από τα σχετικά βιβλία. 'Ετσι, άρχισα να γράφω κι εγώ τα δικά μου προγραμματάκια. Το μόνο πρόβλημα όμως που αντιμετωπίζω ακόμα (και δεν μπορώ να βρω τη λύση του) είναι τα AUTO folders. Υποτίθεται ότι έχουν δημιουργηθεί για να τρέχει ο χρήστης ένα πρόγραμμα κατευθείαν μόλις μπαίνει σε λειτουργία ο Atari. Τα προγράμματά μου τρέχουν κανονικά, όταν τα καλώ μέσα από το desktop (κάνοντας διπλό κλικ με το mouse), όμως μόλις τα βάλω σε AUTO folder, τότε η οθόνη μου γεμίζει με τις γνωστές βόμβες, και το σύστημα κάνει crash. Μήπως θα μπορούσες να με βοηθήσεις;

Β. Ροζάκης

Βεβαίως. Η απάντηση στο πρόβλημά σου είναι πολύ απλή και μονολεκτική: Δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις ρουτίνες του GEM από πρόγραμμα που βρίσκεται μέσα σε AUTO folder. Ο λόγος είναι ότι το σύστημα ξεκινά μια διαδικασία "ενεργοποίησης" των παραμέτρων του GEM κάθε φορά που ο ST τίθεται σε λειτουργία, η οποία όμως συμπληρώνεται μόνο εάν ο υπολογιστής "βγει" στο desktop. Με άλλα λόγια, δεν μπορείς - μέσα από το AUTO folder - να έχεις πρόσβαση στις κλήσεις του GEM, του AES και του VDI. Πολλές βέβαια από αυτές τις κλήσεις μπορεί ο χρήστης να τις χειριστεί με τη βοήθεια των λειτουργιών του Bios και του XBios (δηλαδή πάμε συνεχώς πιο βαθιά σε low level programming), όμως ο προγραμματισμός και η εμπειρία που χρειάζονται, αυξάνονται απότομα σε αυτές τις περιπτώσεις. Περισσότερα, από τη στήλη μας PEEK και POKE. 'Εχε τα μάτια σου ανοιχτά στη στήλη!

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΖΟΝΤΑΣ

Τον τελευταίο καιρό, ασχολούμαι όλο και περισσότερο με τον προγραμματισμό στον ST. Μήπως θα μπορούσες να μου συστήσεις μια καλή έκδοση της C και έναν assembler σε public domain; Υπάρχει περίπτωση να μη μπορέσω να τρέξω ένα listing γραμμένο σε έναν assembler διαφορετικό από το δικό μου; Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα να τρέξω ένα πρόγραμμα Basic χωρίς να χρειαστεί να τρέξω στην αρχή την ίδια τη γλώσσα; Ελπίζω να με βοηθήσεις στις απορίες μου.

Ν. Παπαδόπουλος

Μια καλή έκδοση της γλώσσας C που υπάρχει στον κατάλογο των public domain προγραμμάτων είναι η Goodman PDL. Το θέμα είναι το πώς θα τη βρεις, μια και στην πατρίδα μας δεν υπάρχουν clubs ούτε databanks που φέρνουν public domain software. Αν έχεις κάποιες "διασυνδέσεις" στο εξωτερικό, τότε εντάξει. Πάντως, εάν θέλεις να ασχοληθείς σοβαρά με την C, θα πρέπει να έχεις υπόψη σου την άψογη Laser C της Megamax, η οποία βέβαια κάθε άλλο παρά public domain είναι (και σε επίπεδο ποιότητας και σε επίπεδο τιμής). Στον τομέα των γλωσσών προγραμματισμού, η προσωπική μου άποψη είναι ότι οι τιμές ποικίλλουν ανάλογα με την αξία του πακέτου. Για τους assemblers έχεις κάποιο δίκιο να ανησυχείς. Ο λόγος είναι ότι κάθε πακέτο έχει τη δική του σύνταξη στις εντολές ελέγχου και μερικές ακόμα μικροδιαφορές, οι οποίες είναι αρκετές για να καταστήσουν ένα listing ακατανόητο για κάποιο άλλο assembler. Μόνο εάν ξέρεις αρκετά καλά κάποιο πρόγραμμα, θα μπορέσεις να κάνεις τις απαραίτητες μετατροπές, ώστε να το τρέξεις με επιτυχία. Για το θέμα των Basic προγραμμάτων, τέλος, αυτό που χρειάζεσαι δεν είναι τίποτε άλλο από ένας απλός Basic compiler. 'Ενα τέτοιο πακέτο είναι η Hisoft Power Basic.

Ο SCANNER ΚΑΙ ΠΩΣ ΘΑ ΜΑΘΕΙ ΟΡΘΟΓΡΑΦΙΑ

Είμαι κάτοχος - εδώ και δύο χρόνια - ενός Atari ST. Τον υπολογιστή μου τον χρησιμοποιώ κυρίως για επεξεργασία κειμένου, αλλά μια και δεν είμαι καλός στην πληκτρολόγηση, δεν μπορώ να πω ότι γράφω γρήγορα. Θα ήθελα λοιπόν να μου απαντήσεις στο εξής: Μήπως υπάρχει κάποιος scanner, που θα μπορούσα να χρησιμοποιήσω, για να αντιγράψω κείμενο γραμμένο με το χέρι στον επεξεργαστή κειμένου; Χρειάζεται να είναι καλός, ή μπορεί να τα καταφέρει και ένας απλός hand held scanner; Ελπίζω φυσικά να μη μου συστήσεις το ακριβότερο μηχάνημα της αγοράς!

Σ. Κορωνιάτης

Ο πιο καλός scanner - για την περίπτωση πού ζητάς - είναι ο scanner της Signa (της εταιρίας που έγραψε το Signum), ο οποίος, αν και κάπως ακριβός, είναι αρκετά καλός. Συνοδεύεται επίσης και από το κατάλληλο software αναγνώρισης χαρακτήρων, το οποίο αναλαμβάνει να διαβάσει κείμενο μέσω του scanner και να το "περάσει" στον υπολογιστή με τη μορφή ενός ASCII αρχείου. Το πρόγραμμα λειτουργεί διαβάζοντας την "εικόνα" του κειμένου που βρίσκεται στην οθόνη, και στη συνέχεια ρωτώντας το χρήστη για το σχήμα που αντιστοιχεί στον κάθε χαρακτήρα. Κάθε φορά που το ίδιο σχήμα συναντάται ξανά στο κείμενο, το πρόγραμμα αντιστοιχεί τον χαρακτήρα που εισάγαμε. Βέβαια, το μειονέκτημα με τη μέθοδο αυτή είναι ότι απαιτεί από το χρήστη να αντιστοιχίσει περίπου 100 διαφορετικούς χαρακτήρες, αλλά φυσικά αυτό συμβαίνει μια μόνο φορά. 'Ολη αυτή η δουλειά αποθηκεύεται και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για άλλα κείμενα που χρησιμοποιούν το ίδιο μέγεθος χαρακτήρων. Θεωρητικά ισχύουν όλα αυτά, αλλά στην πραγματικότητα υπάρχουν ορισμένες δυσκολίες όσον αφορά την αναγνώριση από το πρόγραμμα των χαρακτήρων, όταν αυτοί γράφονται με διαφορετικό τρόπο, καθώς και της αρχής του κειμένου. Για όλα αυτά, όπως καταλαβαίνεις, θα χρειαστεί να εξετάσεις προσεκτικά το scanner που θα αγοράσεις και να "ανακρίνεις" αρκετά τον υπάλληλο σχετικά με τις δυνατότητες του OCR (Optical Characters Recognition) προγράμματος που τον συνοδεύει!

ΜΝΗΜΗ Ή DRIVE;

Εδώ και αρκετούς μήνες έχω αποκτήσει μια Amiga 500, και μπορώ να πω ότι είμαι ενθουσιασμένος από τις δυνατότητές της. Θέλοντας να την "ενισχύσω" όσο περισσότερο γίνεται, αποφάσισα να της κάνω αυτές τις μέρες ένα δωράκι, σπαταλώντας όλες τις υπόλοιπες οικονομίες μου. Εδώ όμως υπάρχει το πρόβλημα: Δεν μπορώ να αποφασίσω τι να πάρω. Σκέφτομαι να αγοράσω ένα δεύτερο drive, μια και έχω ακούσει από πολλούς να λένε ότι η Amiga δεν είναι "ολοκληρωμένο" μηχάνημα, χωρίς δύο drives. Από την άλλη όμως, πολλοί φίλοι μου λένε να πάρω extra μνήμη, για να μπορώ να τη χρησιμοποιήσω σε σχεδιαστικά προγράμματα και παιχνίδια, όπως το Space Ace και το Dungeon Master. Εσείς που είστε ειδικοί, τι με συμβουλεύετε τελικά να κάνω;

Γ. Αργυριάδης

Το συμβούλιο των ειδικών έχει να σου πει τα εξής: Το τι χρειάζεσαι εξαρτάται αποκλειστικά από τη χρήση της Amiga σου. Ορισμένα παιχνίδια, όπως πολύ σωστά είπες, απαιτούν 1MB μνήμης. 'Ετσι, αν θέλεις "παιχνίδια χωρίς όρια", τρέξε και μεταμόρφωσε τα χρήματά σου σε τσιπάκια μνήμης. Θα πρέπει πάντως να ξέρεις ότι η πρόσθετη μνήμη δεν υποστηρίζεται και τόσο "φανατικά" από πολλά προγράμματα που δείχνουν να μην μπορούν χωρίς αυτήν, όπως για παράδειγμα πολλά copiers, τα οποία εννοούν ακόμα και με 1MB να διαβάζουν και να γράφουν ανά 8 tracks! 'Ομως, τα πραγματικά

Αλληλογραφία

πλεονεκτήματα της RAM θα φανούν στα σχεδιαστικά προγράμματα (αν ασχολείσαι), όπου θα έχεις τη δυνατότητα να επεξεργαστείς εικόνες σε μεγαλύτερα modes. Εξάλλου, μπορείς και με την πρόσθετη μνήμη να αντικαταστήσεις κατά κάποιον τρόπο το δεύτερο drive, δημιουργώντας ένα σε μορφή RAM disk. Παρ' όλα αυτά, θέλεις και την δική μου γνώμη; Προσωπικά δεν θα μπορούσα να ζήσω ούτε λεπτό χωρίς δεύτερο drive στην Amiga. Μόνο τα παιχνίδια της Cinemaware σκέφτομαι, και με πιάνει πανικός...

UNO, DOS, GEM, UNIX!

Είμαι κάτοχος ενός Commodore 64, αλλά εκτός από τους υπολογιστές και τα παιχνίδια, ασχολούμαι πάρα πολύ και με τη μουσική. Έτσι, αποφάσισα να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή μου και να αξιοποιήσω τις μουσικές δυνατότητές του, και έγινα κάτοχος ενός MIDI interface. Όμως το interface μόνο του δεν παίζει μουσική. Μήπως θα μπορούσες να μου συστήσεις κάποιο synthesizer ή κάτι παρόμοιο, με το οποίο να μπορώ να παίξω μουσική μέσω του υπολογιστή; Μήπως υπάρχει κάποια μουσική κάρτα για τον Commodore, όπως έχουν τα PCs; Και τέλος, υπάρχει και κάποιο πρόγραμμα μουσικής μέσω MIDI για τον υπολογιστή μου; Ελπίζω τα χρήματα που θα χρειαστεί να ξοδέψω να μην είναι πολλά.

Δ. Ραφτόπουλος

Στην περίπτωσή σου, δεν θα σου συνιστούσα τόσο ένα synthesizer (έτσι κι αλλιώς εδώ δεν μπορώ να σου πω συγκεκριμένα πράγματα, μια και τα synthesizer που ενσωματώνουν και συνεργάζονται με MIDI είναι πάρα πολλά - δεν έχεις παρά να διαλέξεις ανάλογα με το ποσό που διαθέτεις), όσο ένα sound module, που είναι κάτι παρόμοιο με τις κάρτες των PCs που αναφέρεις. Τι είναι αυτό; Δεν είναι τίποτε άλλο από ένα synthesizer χωρίς τα πλήκτρα. Πολλά διάσημα μουσικά μηχανήματα κυκλοφορούν σε αυτήν τη μορφή, η οποία αφ' ενός μεν είναι πολύ πιο φτηνή, αφ' ετέρου δε περιέχει όλα τα χαρακτηριστικά του synthesizer, και μπορεί πολύ ωραία να ελεγχθεί από τον υπολογιστή και το κατάλληλο μουσικό πρόγραμμα. Σου συνιστώ το Yamaha TX81Z και το Roland MT32, τα οποία είναι μάλλον τα καλύτερα στις μεσαίες κατηγορίες τιμής. Και τα δύο ενσωματώνουν πλούσιες συλλογές ήχων, ενώ το MT32 επίσης περιλαμβάνει και τμήμα κρουστών (drum machine). Όμως για το τελευταίο ειδικά, θα χρειαστεί να αγοράσεις κάποιο πρόγραμμα voice editing, το οποίο θα αξιοποιεί τους ήχους του Roland. Βέβαια, δυστυχώς τα προγράμματα που υπάρχουν για τον C64 δεν είναι πολλά. Ο ST και η Amiga τείνουν να κυριαρχήσουν στο μουσικό χώρο των Midi, αλλά παρ' όλα αυτά υπάρχουν κάποια αξιόλογα πακέτα για τον υπολογιστή σου. Ένα από αυτά είναι το Pro 16 της Steinberg, το οποίο χρησιμοποιείται από διάσημα μουσικά group του εξωτερικού, όπως οι Bomb The Bass, οπότε μάλλον δεν θα χρειαστείς για την ώρα τίποτε περισσότερο.

DELUXE PAINT

Είμαι κάτοχος - και φανατικός χρήστης - της Amiga, εδώ και έναν περίπου χρόνο. Στον τομέα των γραφικών, είναι γνωστό ότι ο υπολογιστής μου είναι ασυναγώνιστος, γι' αυτό και από την αρχή κι όλας ξεκίνησα να ασχολούμαι με τα γραφικά. Θα ήθελα λοιπόν να σε ρωτήσω: Έχω το Deluxe Paint (το αγόρασα μαζί με την Amiga), αλλά θα ήθελα να το αντικαταστήσω με το Deluxe Paint III. Το κακό είναι όμως ότι το Deluxe Paint III χρειάζεται 1MB μνήμης. Αξίζει τον κόπο να κάνω την αλλαγή και να πάρω την πρόσθετη μνήμη;

Γ. Αθανασίου

Ένας τρόπος για να γίνεις κάτοχος του Deluxe Paint III χωρίς να πληρώσεις πολλά επιπλέον χρήματα, είναι να το ζητήσεις κατευθείαν από την ίδια την Electronic Arts σαν upgrade σε μειωμένη τιμή. Η εταιρία αναλαμβάνει να σε προμηθεύσει με τη νέα έκδοση του προγράμματος, με την προϋπόθεση βέβαια ότι έχεις την πρωτότυπη έκδοση, και αφού στείλεις κάποιο "αποδεικτικό" στοιχείο, όπως κάποια σελίδα από το manual ή κάποια κάρτα από αυτές που υπάρχουν συνήθως στα κουτιά (και τις πετάμε μόλις τις δούμε). Όλα αυτά βέβαια γίνονται πολύ κουραστικά για τους χρήστες στην Ελλάδα (ταχυδρομεία, συνάλλαγμα κ.λπ.), αλλά δεν παύουν να είναι μια λύση. Πάντως έχουμε να σου πούμε ότι το Deluxe Paint III είναι ένα καταπληκτικό πρόγραμμα, που αξίζει σίγουρα την απόκτησή του και την επιπλέον μνήμη. Όμως θα πρέπει να σε διορθώσω: Δεν χρειάζεται υποχρεωτικά 1MB, απλά με την επιπλέον μνήμη θα έχεις πρόσβαση σε ορισμένα modes οθόνης παραπάνω. Σκέψου όμως: 512K μνήμης ακόμα δεν πρόκειται να σου είναι άχρηστα. Αργά ή γρήγορα, κάπου θα τα χρειαστείς.

ΚΑΙ ΤΑ ΔΥΟ ΑΡΧΙΖΟΥΝ ΑΠΟ Α

Είμαι 14 χρονών, και κάτοχος ενός Commodore 128D, τον οποίο θέλω να πουλήσω. Το όνειρό μου (μέχρι τώρα) ήταν να αγοράσω μια Amiga, ώσπου εμφανίστηκε ο A3000. Ασφαλώς θα κατάλαβες ότι το πρόβλημά μου είναι: Amiga ή A3000;

Διάβασα σχετικά το τεστ που κάνατε γι' αυτόν, αλλά μου έχουν μείνει μερικές απορίες:

α) Θα ήθελα να ασχοληθώ με προγραμματισμό. Με ποιόν από τους δύο θα μπορώ να συνεργαστώ καλύτερα (και εννοώ βέβαια για Basic).

β) Υπάρχουν διαθέσιμα καλά προγράμματα ζωγραφικής και μουσικής για τον A3000;

γ) Είναι εύκολη η σύνδεσή του με συνθεσάιζερ, δηλαδή διαθέτει midi ενσωματωμένο, και αν ναι, πόσο καλύτερη απόδοση θα έχει από την Amiga;

δ) Άκουσα ότι θα κατέβει η τιμή του, αφού αυτό είχε γίνει και με την Amiga. Αν κατεβεί, πόσο νομίζεις ότι θα πάει; (Περίπου).

ε) Τέλος, ένα monitor (έγχρωμο) για τις δυνατότητές του, πόσο θα στοίχιζε περίπου;

Σε παρακαλώ διαφώτισέ με, γιατί και εγώ δεν ξέρω τι θα κάνω.

Υ.Γ. Θα μπορούσες να μου στείλεις προσπέκτους από την αντιπροσωπία του A3000;

Γ. Παναγόπουλος
Κουκάκι

Είναι η ώρα της μεγάλης απόφασης. Και τα δύο μηχανήματα είναι πανίσχυρα σε γραφικά και ήχο, αλλά βέβαια ο A3000 είναι "το κάτι άλλο" στο hardware. Ας πάμε όμως στα ειδικά ερωτήματα:

α) Ο A3000 έχει σαφώς πιο ισχυρή Basic (πρόκειται για μια καταπληκτική γλώσσα, που προσφέρει ταχύτητα επιπέδου assembly), και μια και είναι ενσωματωμένη στη ROM του μηχανήματος, είναι πολύ πιο εύκολο να δουλέψεις με αυτήν.

β) Η βιβλιοθήκη του A3000 είναι ακόμη σχετικά άγνωστη, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν περιλαμβάνει προγράμματα-διαμάντια. Για να είμαστε αντικειμενικοί πάντως, η Amiga έχει πιο εντυπωσιακά και πλήρη πακέτα, με ελάχιστη διαφορά όμως από τα αντίστοιχα του A3000 (στον οποίο - για να είμαστε ειλικρινείς - προσέχαμε περισσότερο τα καταπληκτικά πράγματα που γίνονταν στην οθόνη, και λιγότερο τα menus). Όσον αφορά τα προγράμματα μουσικής, ο A3000 προσφέρει σαφώς καλύτερη ποιότητα ήχου, ενώ η Amiga πιο "ολοκληρωμένα" πακέτα.

γ) Midi ενσωματωμένο δεν έχει κανένα από τα δύο μηχανήματα, αλλά και τα δύο το δέχονται σαν έξτρα. Η απόδοσή του είναι... η ίδια, μια και το Midi δεν

Αλληλογραφία

εξαρτάται από τις δυνατότητες του εκάστοτε υπολογιστή,. αλλά από τα μουσικά μηχανήματα που συνδέονται σε αυτό.

ε) Στα ίδια επίπεδα με της Amiga. Όμως οι αυξημένες γραφικές δυνατότητες του A3000 "απαιτούν" ένα multisync monitor, το οποίο ανεβάζει την τιμή. Προβλεπόμενη τιμή της τάξης των 120.000 δρχ. Προσπέκτους από την αντιπροσωπία μπορεί να σου διαθέσει η... ίδια η αντιπροσωπία. Μια και είσαι στην Αθήνα, δεν θα ήταν άσχημο να την επισκεφτείς.

ΑΠΟΡΙΕΕΕΕΕΣ!

Θα ήθελα να αγοράσω έναν υπολογιστή, αφού πουλήσω τον CPC μου. Θα τον ήθελα κυρίως για προγράμματα (μια και θα πάω 1η δέσμη στους υπολογιστές), αλλά και για παιχνίδια. Ποιόν θα μου έλεγες να πάρω από τους: Turbo-X με CGA, Ίκαρο με CGA, NMS Philips, PC1512 με CGA. Όχι, όχι! Μη μου πεις ότι αγοράζω εγώ, και ότι εγώ θα διαλέξω. Αν ήσουν εσύ στη θέση μου, ποιόν θα αγόραζες - μέχρι 230.000; Θα ήθελα να μου απαντήσεις, και όχι να το αποφύγεις. Θα μπορούσες να μου στείλεις πληροφορίες για το Voice card για PC; Πόσο κοστίζει και ποιές δυνατότητες έχει; Ο Acorn A3000 μπορεί να γίνει PC 100%; Αν όχι, υπάρχουν υπολογιστές τέτοιοι; Έχουν μέλλον τα PCs; Έχουν βγει laser disks για PC; Ελπίζω να μη σε κούρασα με τις ερωτήσεις μου.

Δ. Φαληρέας

Όχι, δεν μας κούρασες καθόλου (ουφ!!). Λοιπόν, ας αρχίσουμε: Λυπάμαι, αλλά θα σε απογοητεύσουμε για μια ακόμη φορά, και δεν θα σου πούμε τι να αγοράσεις. Δεν έχουμε άλλη επιλογή, δυστυχώς. Θα πρέπει να καταλάβεις ότι σαν περιοδικό είναι πολύ "επικίνδυνο" να παίρνουμε το μέρος μιας εταιρίας και να υποστηρίζουμε έναν υπολογιστή έναντι ενός άλλου. Η μόνη στήλη στην οποία γίνεται αυτό είναι το τεστ, το οποίο μπορεί ο καθένας να διαβάσει, και έτσι να σχηματίσει άποψη για τα μηχανήματα που τον ενδιαφέρουν. Στην περίπτωσή σου όμως, προς τι η ανησυχία; Όλοι συμβατοί είναι, και όλοι έχουν τα ίδια τεχνικά χαρακτηριστικά (περίπου). Μερικές μικροδιαφορές υπάρχουν: Ο PC1512 έχει χαμηλή τιμή, αλλά παρουσιάζει προβλήματα συμβατότητας, ο Ίκαρος έχει πολύ καλή υποστήριξη, ενώ ο Turbo-X έχει περισσότερο χώρο για κάρτες επέκτασης. Ε, μη μου πεις ότι δεν αποφάσισες ακόμη! Πλήρεις πληροφορίες για το PC Voice Card υπάρχουν στο τεύχος 3 του PC Master (μπορείς να το παραγγείλεις από τα γραφεία μας). Ο A3000 μπορεί να γίνει συμβατός μέσω ενός emulator, ο οποίος ομολογουμένως έχει πολύ καλή απόδοση. Κανείς υπολογιστής όμως δεν μπορεί να γίνει 100% συμβατός, μια και εκτός από τη συμβατότητα σε επίπεδο software, θα υπάρχει πάντα κάποια διαφορά στη σχεδίαση. Για παράδειγμα, δεν έχεις δυνατότητα σύνδεσης περιφερειακών, γιατί ο A3000 δεν έχει υποδοχές επέκτασης. Όσο για το μέλλον των PCs, μπορώ να πω με βεβαιότητα ότι θα κυριαρχήσουν στην αγορά για τα επόμενα... 612 χρόνια. Laser disks για συμβατούς υπάρχουν, και μάλιστα σε ποικιλία.

COMPUTERS

AMSTRAD CPC 6128, ΠΡΑΣΙΝΟΣ, βιβλία, δισκετοθήκη, 25 δισκέτες, TV MODULATOR, κάλυμμα. 60.000. ΤΗΛ. 5450616.

ΥΠΕΡΕΥΚΑΙΡΙΑ! COMMODORE 64 + κασετόφωνο + Disk Drive 1541 + Monitor 1802 + προγράμματα + βιβλία. Τηλ. 8842622, Παντελής.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 1640, με 2 Floppy disks, φίλτρο οθόνης, ποντίκι, πολλά προγράμματα και εκτυπωτή STAR NL-10. Τιμή ευκαιρίας, Προλάβετε!!! 8659488, Αποστόλης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM+ σε καλή κατάσταση + hackers interface + πολλά παιχνίδια, μόνο 18.000 δρχ. ΤΗΛ. 4620715, ΜΑΝΟΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM+3 σχεδόν αμεταχείριστος σε τιμή ΕΚΠΛΗΞΗ. Πληροφορίες Αγγελος, τηλ. 2024289.

SPECTRUM+3 κομπλέ + μόνιτορ SANYO με ήχο + joystick + δισκέτες + βιβλία + προγράμματα. Τιμή... 50.000!!! Αργύρης, 5623190.

AMSTRAD CPC6128 MONITOR GT-65 GREEN SCREEN. ΜΕ DISC DRIVER ΚΑΙ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΕΤΟΙΜΟ ΣΤΑ ΚΟΥΤΙΑ. 9324201.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + 120 παιχνίδια + manuals, τιμή 90.000. ΑΛΕΞΗΣ, 5734559 (7-10 βράδυ).

AMSTRAD 6128 με πράσινο μόνιτορ + δισκέτες με παιχνίδια + αντιγραφικό + ελληνικό manual + καλώδιο για κασετόφωνο, 60.000. Τηλ. 5730146.

AMSTRAD 6128 πράσινος + 10 δισκέτες + δισκετοθήκη + joystick + καλώδια κασετοφώνου και εκτυπωτή + 5 κασέτες + listings + reset button + 15 ξένα περιοδικά + drive 5,25" + 70 δισκέτες + δισκετοθήκη, μόνο 100.000. Τηλ. 2926166, Στέλιος.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος, εκτυπωτής BROTHER M1009, άριστη κατάσταση, games, επεξεργασίες, βιβλία, περιοδικά, λόγω ανάγκης, 100.000. ΝΙΚΟΣ, 9912301.

AMSTRAD 6128 COLOR πωλείται, μαζί με 26 δισκέτες, πολλά προγράμματα, στην τιμή των 80.000 δρχ. Τηλ. 3453498, Θεμιστοκλής.

AMSTRAD 6128 πράσινος, καλομεταχειρισμένος, games, αντιγραφικό, καλύμματα, 2 βιβλία

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL, θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν "πειρατικά" προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

(60.000), τηλ. κ. Κώστα, 3467216 (4:05-9:00).

AMSTRAD 6128 μονόχρωμος πωλείται με διάφορα αξεσουάρ σε φθηνή τιμή, τηλ. 5243215 (μετά τις 4μ.μ.).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128, έγχρωμη οθόνη, με 30 δισκέτες και 20 δισκετοθήκες, τηλ. 6445036.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ computers: Amstrad 6128 πράσινος 65.000, και Spectrum plus 25.000. Πολλά extra. 2311585, Μάριος.

ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Δύο φίλοι πουλάνε τους AMSTRAD τους + προγράμματα. Ο ένας Amstrad 6128 μονόχρωμος 59.000!!! Ο άλλος Amstrad 6128 έγχρωμος 88.000!!! Τέλεια κατάσταση. 6394946.

AMSTRAD 6128 πράσινος άριστη κατάσταση + εγγύηση + modulator + joystick + βιβλία + 15 δισκέτες με παιχνίδια + κάλυμμα. Σε τιμή ευκαιρίας, τηλ. 8046429.

AMSTRAD 6128 MONITOR GT-65, τέλεια κατάσταση, ελληνοαγγλικά manuals, 15 - DISK, joystick discology, δισκετοθήκη 55 - special games. Από 165.000, μόνο 100.000!!! ΕΥΚΑΙΡΙΑ. Τηλ. 7791990.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 1640 με 2 drives, mouse, φίλτρο οθόνης, printer Star NL10 και πολλά προγράμματα, σε τιμή ευκαιρίας. Τηλ. 8659488, Αποστόλης.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος σε άριστη κατάσταση, 18 δισκέτες, 50 προγράμματα, manual, βιβλία, 90.000 δρχ. Τηλ. 2926193.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 με πράσινο monitor, πολλές δισκέτες με παιχνίδια, joystick και κάλυμμα, τηλ. 2289159.

ΥΠΕΡΑΡΙΣΤΗ κατάσταση: AMSTRAD 6128 + έγχρωμη οθόνη + παιχνίδια + utilities + οδηγίες χρήσεως. Ολα ΜΟΝΟ 90.000, Γιάννης, 6399749.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 πράσινος, ολοκαίνουργιος, με DRIVE 5 1/4", μαζί με 110 δισκέτες, manual, περιοδικά, 80.000 δρχ. Γιώργος, 7777418.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + joystick + βιβλία + δισκέτες + προγράμματα + κάλυμμα + περιοδικά, ολοκαίνουργιος (εγγύηση ισχύει), 90.000. Ηλίας, 7711027.

COMMODORE 64 drive 1541 έγχρωμο monitor 1702 εκτυπωτής 302 παιχνίδια, εφαρμογές, Προπό, βιβλία, μόνο 95.000!!! Τηλ. 9421704, 9430199.

COMMODORE 64 σε άριστη κατάσταση. Τιμή: 50.000 δρχ. Τηλ. 9831573.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Commodore 128 + κασετόφωνο + Discdrive 1571 + δωρεάν πάμπολλα προγράμματα (δισκέτες, κασέτες). Τιμή εκπληκτική. Σαββατοκύριακα 8-12 π.μ., Λάκης, 4518602.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Αχρησιμοποίητο Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια, μόνο 33.000!!! Επίσης, Disk Drive 1541 + δισκέτες, τιμή 35.000!!! Σπύρος, 6394946.

COMMODORE 64BN + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + JOYSTICK QUICKSHOT2 TURBO + ΚΑΣΕΤΕΣ. ΤΗΛ. (051) 831765 ΚΩΣΤΑΣ 4-6 μ.μ.

COMMODORE 64 εκτυπωτής star SGIOC Disk drive 1541 κασετόφωνο 1531 final cartridge joystick 200 προγράμματα, βιβλία. Τηλ. 6420746.

ATARI 1040STFM ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ ΜΕ 6 ΜΗΝΩΝ ΕΓΓΥΗΣΗ. ΤΙΜΗ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΗ. Δημήτρης, 2626852 (10-5), 2627611 (8-11μ.μ.).

AMIGA 500 modulator και SCART καλώδιο για TV DRIVE εξωτερικό δύο joystick, βιβλία ελληνικά και αγγλικά και 200 δισκέτες με παιχνίδια, όπως CABAL, F29, UNTOUCHABLES, όλα μαζί ή χωριστά, σε τιμή έκπληξη. ΒΑΣΙΛΗΣ, 8618886.

AMIGA 500 με 1 Mb μνήμη και 1084SD και 100 δισκέτες και μία δισκετοθήκη και ό,τι πιο νέο πρόγραμμα - παιχνίδι, μόνο 185.000, τηλ. 6567948, Μιχάλης.

AMIGA 500 1,3 GERMANY ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ (εντός εγγύησης) + monitor 1084SD + δισκετοθήκη + 75 δισκέτες με προγράμματα, παιχνίδια, IBM emulator + βιβλία. Λόγω αγοράς δίτροχης δεσποινίδας. 210.000 δρχ. Τηλ. 9911570, Ανδρέας.

ACORN ELECTRON, κασετόφωνο, μόνιτορ πρά-

σινο, joysticks, cartridge, πολλά παιχνίδια, ελληνοαγγλικό manual, μόνο 54.000, τηλ. 3608019 ώρες καταστημάτων, Λίζα Πενθερουδάκη.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ APPLE IIe με UNIDISK 800 K και πολλά προγράμματα, τηλ. 5820613.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ TURBO-X + 640 Kb, 2DD, πορτοκαλί οθόνη + φίλτρο + έπιπλο αμεταχείριστο. Τηλ. 2517857 (8-10 μ.μ.). ΤΙΜΗ 110.000.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Schneider PC κίτρινο αμεταχείριστο, με mouse logitech με εγγύηση, 110.000, τηλ. (066) 33729, (2:30-8:00).

AMIGA 500 + MONITOR 1084 + joystick + προγράμματα + ΕΓΓΥΗΣΗ ΜΕΜΟΧ 8 μηνών, 180.000. ΚΑΘΕ ΕΛΕΓΧΟΣ ΔΕΚΤΟΣ. ΤΗΛ. 8827372.

SOFTWARE

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

SPECTRUM 48/128: ΕΙΜΑΣΤΕ ΟΙ ΠΡΩΤΟΙ! Χιλιάδες καινούργιοι ακυκλοφόρητοι ΤΙΤΛΟΙ σε ΠΟΛΥ καλές τιμές! Κάθε εβδομάδα ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ! ΕΓΓΡΑΦΗ ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ 100%! (031) 274379. Τζιαμπίρης Δημ., Πλ. Ναυαρίνου 18, Θεσ/νίκη.

COMMODORE 64/128. Ελα στο Στάθη με τα αμέτρητα προγράμματα, τις απίθανες τιμές και τα φανταστικά δώρα. 9417839. Σ. ΓΕΩΡΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΟΜΑΧΗΣ 214, ΚΑΛΛΙΘΕΑ.

COMMODORE 64/128, AMIGA!!! Χιλιάδες παιχνίδια!!! Κασέτα, δισκέτα!!!
Φανταστικές τιμές!!! Εγγυημένο φόρτωμα!!! Προλάβετε!!! Μιχάλης, 4181420, Αννα Πετράκη, Ασκληπιού 100, Πειραιάς.

COMMODORE 64 - AMIGA. ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΟΥΜΕ προγράμματα όλων των ειδών! ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΥΜΕ COMPUTERS - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - JOYSTICKS! ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ GAMES - COMPUTERS - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ στις καλύτερες τιμές!! EKTOR-SOFT, ΤΗΛ. 8612475. ΚΑΨΟΥΛΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ, ΟΥΙΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21.

COMMODORE 64, τα καλύτερα προγράμματα - παιχνίδια, δισκέτα, κασέτα, εισαγωγή από εξωτερικό, λόγω αλλαγής computer. Τηλ. 9344190, Μάνος Παπαχρήστου, Μοσχονησίων 6, Αθήνα.

ATARI ST, τα πάντα σε GAMES. Μεγάλη συλλογή. Κατάλογος παντού για ανταλλαγές καθημερινά μετά της επτά. Κεραμίδας Νίκος, Κεσσάνης 60, Θεσ/νίκη, τηλ. 612839.

ATARI ST MONO ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ! Ανταλλάσσω εφαρμογές, παιχνίδια, utilities μουσικά - Midi manual με ό,τι θέλετε! Τηλ. 9830061, Βούρος Λε-

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκάστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ.Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ,αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

☐ **Computers**

☐ **Software**

☐ **Περιφερειακά**

☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ΗΜ/ΝΙΑ

ωνίδας, Αγκύλης 36, Νέος Κόσμος.

AMIGA! Παιχνίδια μόνο με 200 δρχ.! Ολα τα καινούργια!! Επίσης, προσφορά τρέλα - 10 παιχνίδια επιλογής σας, ΜΟΝΟ 1.800!!! Αντικαταβολές δεκτές. 7517404 - Μάρκος, 9625436 - Ηλίας, Απογεύματα. Μ. Παγωμενάκης, Π. Τσαλδάρη 20, Πειραιάς.

ΕΧΟΥΜΕ τα πιο καινούργια προγράμματα της διεθνούς αγοράς για AMIGA 500, και τις χαμηλότερες τιμές σε οποιοδήποτε Commodore computer. 6716442, Διονύσης Γκουζούλης, Κ. Παλαμά 37, Ν. Ψυχικό 15451 Αθήνα.

ΣΥΝΕΧΙΖΟΥΜΕ ακόμα να είμαστε το πρώτο οργανωμένο post-delivery club στην Ελλάδα. Με σεβασμό και συνέπεια στα μέλη του, το ST-AMIGA CLUB επεκτείνεται και σ' άλλους Home Computers. Ρωτήστε και μάθετε για τον υπέροχο κόσμο του ST AMIGA CLUB. Πληροφορίες: 6716442, Διονύσης Γκουζούλης (9:00-15:00), Κ. Παλαμά 37, Ν. Ψυχικό 15451 Αθήνα.

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

AMIGA. Επαγγελματικό software - Ιδιαίτερα μαθήματα. HARDWARE: MIDI, Sampler, Genlock, Digiview, Επεκτάσεις μνήμης, κάμερες, καλώδια, 7662762, ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 15, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA. MANUALS, UTILITIES, GAMES, MIDI PROFESSIONAL EXPANSION RAM SAMPLER ACCELERATOR 68020/68881 GENLOCK. 2475030. ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΔΕΤΣΗΣ, ΝΑΞΟΥ 4, 13341.

IBM Software: Επεξεργαστές κειμένου, Spreadsheets, Databases, Project management, Desktop, Γλώσσες προγραμματισμού, Utilities, Graphics, Antivirus, Μεγάλη συλλογή παιχνιδιών. Ολα με manual. Πέτρος - Δήμος, 6846710.

IBM AMERICAN SOFTWARE BANK: Θα βρείτε αυτό που θέλετε. Σε 3 1/2" και 5 1/4". Ακόμη, σε GAMES συνεχώς ανανέωση. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. Τηλ. ΠΡΩΙ 7754758, ΒΡΑΔΥ 6520061, ΚΩΣΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΑΕΤΙΔΕΩΝ 28, ΧΟΛΑΡΓΟΣ.

IBM, τεράστια ποικιλία GAMES. Τιμές ασυναγώνιστες! Χάρης - 9347794, Χρήστος - 8082366. Χ. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, ΟΜΗΡΟΥ 6, ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

PRINTER AMSTRAD 3160 σε άριστη κατάσταση + μηχανογραφικό χαρτί + Α4, σε τιμή ΕΚΠΛΗΞΗ μόνο 33.000, 8043349.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amiga drive εταιρίας Cumana 3 1/2" ελαφρώς μεταχειρισμένο. Πληροφορίες στα τηλ. 3426433, 3453492, ΣΙΜΟΣ.

AMIGA ΜΝΗΜΗ 512 Κ, ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΗ ΕΩΣ 2,3 ΜΒ, ΡΟΛΟΪ, ΜΠΑΤΑΡΙΑ, ΔΙΑΚΟΠΤΗ,

ΠΡΟΣΟΧΗ

GAMES
COPIED ON THE
23/8/89

ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΕ ΣΤΕΙΛΕΙ ΦΥΛΑΚΗ

Αν πειρατεύεις προγράμματα παραβιάζεις τον νόμο.
Οι παραβάτες διώκονται ποινικά.



Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΔΙΩΚΕΤΑΙ ΠΟΙΝΙΚΑ



ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Ινστιτούτο Προώθησης Νέων Τεχνολογιών.

ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ + ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, 45.000 ΔΡΧ. ΓΙΩΡΓΟΣ, ΤΗΛ. 7517476 (4-10 ΑΠΟΓΕΥΜΑ).

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΑΓΟΡΕΣ - πωλήσεις - ανταλλαγές υπολογιστών, περιφερειακών, Drives, monitors, μνήμες, σκληροί δίσκοι, προγράμματα. ΦΘΗΝΟ SERVICE. Αποστολή στην επαρχία. Τηλ. 5989701.

Η ICB προσφέρει σε εκπληκτικές τιμές και για όσο υπάρχουν αποθέματα ATARI 520STFM με IBM DRIVE, 84.900! AMIGA DRIVE εξωτερικό, 26.900! ATARI DRIVE εξωτερικό, 27.200! Πολλές πολλές δόσεις και πολλές εκπλήξεις. 6380411, 6399738. Αιτωλίας 57, Αγ. Παρασκευή.

ΑΠΟΘΗΚΗ προσφέρει σε φανταστικές τιμές Atari 520 STFM και 1040 Amiga A500, Compatibles PC 286 Hardiscs, Macintosh Hardiscs, Χιλιάδες άλλα είδη. Προσφορά μήνα Atari 520 STFM SD, 84.900!! ICB, Αιτωλίας 57, Αγία Παρασκευή, 6380411, 6399738.

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ - δισκετοπροσφορές για όλους τους υπολογιστές. Μερικές ενδεικτικά τιμές: Verbatim Datalife 5 1/4" = 160, FUJI 5 1/4" = 160, FUJI πολύχρωμες = 170, Nashua 5 1/4" = 125, Bitstar έγχρωμες = 130, Nashua 5 1/4" DS-HD 1,2 MB = 250, TDK 5 1/4 = 180 - - - Noname Japan 3,5" = 200, Nashua 3,5" = 230, C.itoh = 250, Verbatim 3,5 = 330, Verbatim πολύχρωμες = 360, FUJI 3,5" = 320 - - - Amsoft 3 = 670, Maxell 3 = 580. Επίσης αυθεντικά ακυκλοφόρητα games εισαγωγής μας για IBM, Amstrad 6128, Amiga σε εκπληκτικές τιμές, Γιώργος, 2021377.

Μαθηματικός, προγραμματιστής - αναλυτής (ΕΛΚΕΠΑ) παραδίδει μαθήματα σε Μαθηματικά - Φυσική - Χημεία - Γλώσσες Προγραμματισμού - Λειτουργικά Συστήματα (DOS κ.λπ.). Αποστόλης, τηλ. 86.59.488.

Μοτοσικλέτα HONDA MVX 250F. Μηχανή αστέρι, δουλεμένη προσεκτικά. Έχει κάνει 15.000 Km και είναι σε πολύ καλή κατάσταση. Εγγύηση για μεγάλα γκάζια και συγκινήσεις μετά τα games σας. Το καλοκαίρι είναι εδώ κι οι δρόμοι περιμένουν. Τιμή 350.000. Τηλ. 9238672-5, Αντώνης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ θερμικό τηλεκατευθυνόμενο buggy 4x4 με μηχανή OPS competition pro (τελική 120 Km) με τηλεκατεύθυνση, starter, και άλλα πολλά. Σχεδόν αχρησιμοποίητο. Έτοιμο για αγώνες. Πωλείται μαζί με πολλά έξτρα 100.000. Τηλ. 8025377 (6-9μ.μ.) ή 9238672-5 (9-5π.μ.), Τάσος (Ατελιέ).



ocean

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3601761

Ανακαλύψτε τα PIXELOσημα στα παιχνίδια της Ocean και αποκτήστε πλούσια δώρα, προσφορά της THIRD WAVE

SEGA®

Η Επιλογή... είναι δική σας

Hardware

- Sega Master System
- Sega Master System Plus
- Sega Super System
- 3-D Glasses
- Light Phaser
- Control Stick

Software

My Hero	R-Type
Super Tennis	Miacle Warrior
Rescue Mission	Y's
Ghost House	Phantasy Star
Teddy Boy	Fantasy Zone
Transbot	Chopolifter
Bank Panic	Zilion II
Pro Wrestling	Great Baseball
Gangster Town	Shanghai
Quartet	Alex Kid-Lost Stars
Zillion	Wonderboy-Monsterland
Great Football	Shinobi
Enduro Racer	Rastan
Spy vs. spy	Space Harrier
Great Volleyball	After Burner
Secret Command	Rampage
Cyborg Hunter	3D Space Harrier "
Wonderboy	Double Dragon
World Grand Prix	Rocky
World Soccer	Altered Beast
Alex Kid	3D Zaxxon "
Shooting Gallery	Alien Syndrome
Great Basketball	3D Out Run "
Ninja	Out Run
Kung Fu Kid	3D Poseidon Wars
Aztec Adventure	3D Missile Defense
Action Fighter	Kenseiden
Great Golf	Blade Eagle
Global Defence	Bomber Raid
Thunder Blade	3D Mazw Hunter
Wonder Boy III	Lord of the Sword
Ghostbusters	Captain Silver
Penguin Land	Golvellius



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ

ThirdWave

ΚΛΑΔΟΣ ΤΩΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 282663, 284864, FAX: 282663

MES GAMES GA


7003 Out Run™




7011 Thunder Blade™


8004 Space Harrier™ 3-D


5501 Penguin Land™


5057 Great Golf™


7009 Shinobi™


5068 Wonder Boy™


7022 Rastan®


7015 Rambo® III


9002 R-Type™




5052 Fantasy Zone™




8007 Out Run™ 3-D

 ARCADE GAME

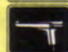
 ACTION GAME

 SHOOTING GAME

 SPORTS GAME

 ROLE PLAYING GAME

 3-D GAME

 LIGHT PHASER GAME

 FAMILY GAME



9500 Phantasy Star™


5058 Great Football™

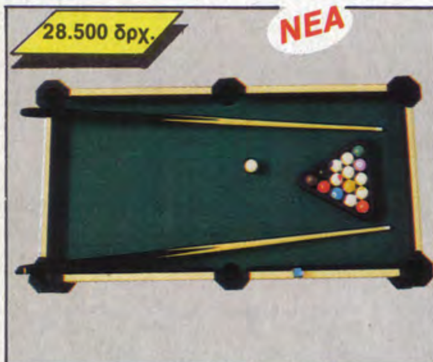

7018 Altered Beast™


5051 Choplifter™



8006 Poseidon Wars™ 3-D

PIXEL / High-Tech Boutique



Pixelομπιλιάρδο

Το «χρώμα του χρήματος» ήταν η ταινία που έφερε το μπιλιάρδο ξανά στην επικαιρότητα. Ένα από τα πιο γοητευτικά επιτραπέζια παιχνίδια, τώρα σε ειδική «μίνι» έκδοση για το δωμάτιό σας. Ζήστε τη μαγεία του πιο αριστοκρατικού παιχνιδιού... σε πολλές θαυμάσιες αποχρώσεις ξύλου. Ζητήστε το στην Pixel Boutique και παίξτε μπιλιάρδο σπίτι σας!



Pixelscope

Αναχώρηση από τη Γη.
Ένα τηλεσκόπιο που σας βάζει σε τροχιά για ένα συναρπαστικό ταξίδι στο διάστημα.
Μπορείτε ακόμα να ψάξετε για το τυχερό σας άστρο και να δείτε το χαμόγελο του φεγγαράνθρωπου.
Πιο επιστημονικά ... παρατηρήστε τα ουράνια φαινόμενα ως άλλοι Γαλιλαίοι.



Tank Attack

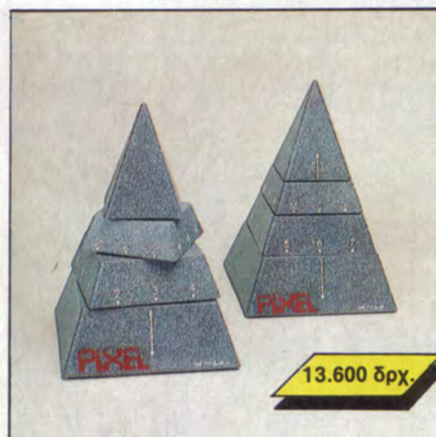
"Στα Όπλα! Έρχονται τα τανκς."
Τα εχθρικά τανκς σας απειλούν.
Πυυυρ! Η μάχη αρχίζει. Κινήστε τα κοντρόλ αριστερά, 30° δεξιά, σκοπεύστε και εξουδετερώστε τα, πριν νά 'ναι αργά.



Mr Pixel time

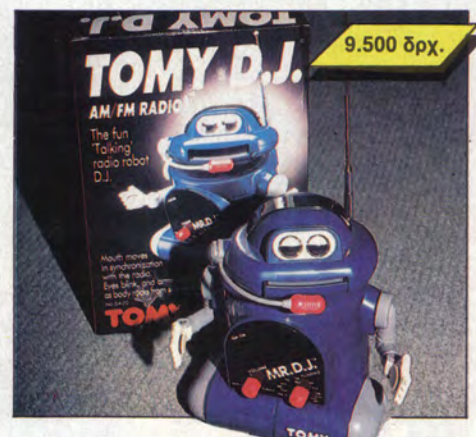
Ζητήστε από τον κύριο Χρόνο να σας ξυπνήσει την ώρα που θέλετε. Ο κύριος Χρόνος θα αναλάβει να σας ξυπνήσει. Φροντίστε μόνο να ξυπνήσετε γρήγορα, γιατί ο κύριος Χρόνος ... εκνευρίζεται και τότε δεν ελέγχει τις πράξεις του!

Ίσως το πιο τρελό ξυπνητήρι στην ιστορία της Pixel Boutique... Ο τρόπος που σας ξυπνά δεν περιγράφεται με λόγια!



Pixelοπυραμίδα ρολόϊ

Η γοητεία των πυραμίδων της Αιγύπτου! Μερικούς αιώνες μπροστά από τα ηλιακά ρολόγια... Η Pixelοπυραμίδα ρολόι μετράει το χρόνο ηλεκτρονικά, για τους νοσταλγούς της εποχής του Τουταγχαμών.



Mr D.J. Pixel

Το στόμα του κινείται και είναι τόσο εκφραστικό... και η ερμηνεία του ανεπανάληπτη.
Η μικροκαμωμένη φιγούρα του, ιδιαίτερα διασκεδαστική.
Σας κρατά συντροφιά, μιλάει, τραγουδάει, σας ψιθυρίζει, είναι πια ο προσωπικός σας D.J.
Μα ναι! είναι μοναδικός, δεν θα μπορέσετε να τον αλλάξετε με κανένα άλλο ραδιόφωνο.







Pixel Astroflipper

Στην αγωνιώδη ατμόσφαιρα του "Πόλεμου των Άστρων"
Η μπίλια στροβιλίζεται με δύναμη κομήτη ανάμεσα
σε κρατήρες, σήραγγες και μαγνητικά πεδία.
Οι ήχοι είναι εκκωφαντικοί.
Με στόχο το High Score, χτυπήστε ψύχραιμα
και αναδειχθείτε ο shooting star των Astroflippers.
Και προσοχή μή "φλιπάρετε"!

Pixel Ring

Μετρήστε τη γροθιά σας σε μία επικίνδυνη αναμέτρηση.
Μπορείτε να "χτυπήσετε" τον πρωταθλητή;
Δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε με ένα γερό uppercut
ή ένα καλοζυγισμένο δεξί χτύπημα.
Πατήστε σταθερά στο ρινγκ και αντιμετωπίστε
το μεγάλο Sugar Ray.

Pixel Madolin

"Φέρτε μου ένα μαντολίνο, για να δείτε...",
έλεγε ένα παλιό τραγουδάκι. Εδώ βέβαια,
τα πράγματα είναι πολύ πιο προχωρημένα.
Το Pixel Madolin είναι ένα μοντέλο mini-synthesizer
με super-δυνατότητες.
Για επίδοξους μαέστρους, ή απλά για φιλόμουσους.

ΙΣΩΣ ΤΟ ΠΑΣΧΑ ΚΑΙ ΟΙ ΓΙΟΡΤΕΣ ΝΑ ΠΕΡΑΣΑΝ, ΑΛΛΑ ΤΑ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΜΑΓΙΚΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΟΥ PIXEL, ΠΑΡΑΜΕΝΟΥΝ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ. ΠΡΩΤΟΤΥΠΕΣ ΙΔΕΕΣ, ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΗΣ HIGH TECHNOLOGY.

Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.



PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα Χ το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
PIXEL ΜΠΙΛΙΑΡΔΑ			
Junior (100x53x14 cm)		28.500	
Senior (127x68x14 cm)		39.600	
Senior (127x68x75.5 cm)		55.500	
Pixel Scope		4.850	
Pixel Astroflipper		**28.900**	
Pixel Ring		22.000	
Tank Attack		11.500	
Pixel Madolin		49.000	
Mr. D.J. Pixel		9.500	
Pixelοπυραμίδα ρολόι		13.600	
Mr. Pixel Time		13.400	
		ΣΥΝΟΛΟ	________ ΔΡΧ.

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής, 20 ημερες.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. __________ ΠΟΛΗ __________ ΤΗΛ. __________

Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικειμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω ***εντός δέκα ημερών*** *το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ __________ *ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ* __________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ __________ *ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ* __________

****Στις τιμές συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.***

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
(PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

Από το προηγούμενο τεύχος έχουμε ξεκινήσει μια περιπλάνηση στα Βάθη της Εικόνας.

Εσείς μπορείτε να αποκτήσετε ένα "σουβενίρ" από την Τεχνολογία του Αύριο.

Εμείς σας δίνουμε την ευκαιρία να δημιουργήσετε μία συναρπαστική laser συλλογή.

Ίσως στην πορεία του ταξιδιού αναρωτηθείτε αν αυτό που βλέπετε είναι αλήθεια ή φαντασίωση... Η Ολογραφία είνα πια γεγονός και για την Ελλάδα.

Μπορείτε να έχετε πραγματική αίσθηση του βάθους σε μία φωτογραφική πλάκα χωρίς εφφέ, τρυκ ή ειδικά γυαλιά, απλά, μόνο με το φως.

Σε ειδικό επιστημονικό εργαστήριο το αντικείμενο που θα "ολογραφηθεί" λούζεται από μία δέσμη ακτίνων laser. Οι ανακλώμενες ακτίνες πέφτουν σε μία ειδική φωτογραφική πλάκα, στην οποία πέφτει και μία δεύτερη δέσμη laser. Οι "οπτικές πληροφορίες" που μεταφέρονται από τις δύο δέσμες αποτυπώνονται στη φωτογραφική πλάκα που, όταν εμφανισθεί θα δείχνει το ολογραφημένο αντικείμενο από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Όσο περισσότερες δέσμες laser χρησιμοποιηθούν, τόσο πιο καθαρά τρισδιάστατη θα είναι η Ολογραφία και η αίσθηση του βάθους, μαγευτική. Πλανηθείτε λοιπόν στα Βάθη της Εικόνας, στη μαγεία των τριών διαστάσεων, και των ιριδισμών.









1021.10 Jack in the box, Ολογραφία σε φιλμ (εκπομπής) (203mmX254mm) *6.200 δρχ.*

1020.2 Βελάκια (Darts), Ολογραφία σε φιλμ (εκπομπής) (127mmX178mm) *2.380 δρχ.*

1020.7 Ασημένιο δολλάριο, Ολογραφία σε φιλμ (εκπομπής) (127mmX178mm) *2.380 δρχ.*

ΟΛΟΓΡΑΦΙΑ BY MAIL



1002 Αυτοκόλλητες Ολογραφίες μικρές 2D/3D, 9 σχέδια/σειρά *290 δρχ.*

- .1 Ορίζοντες
- .2 Διάστημα
- .3 Τρόμου
- .d Δεινόσαυροι



1019 Αυτοκόλλητες Ολογραφίες Μεγάλες 2D/3D ή 3D, *1.180 δρχ.*

- .1 Ζώα 2D/ 3D
- .2 Γρανάζια 3D
- .3 Τρόμου 2D/ 3D
- .5 Διάστημα 2D/ 3D



1012 Αυτοκόλλητες ολογραφίες, 3D *600 δρχ.*

- .1 Ελατήριο
- .2 Ναυτίλος
- .4 Διαστημόπλοιο
- .8 Κρόνος
- .9 Νεκροκεφαλή
- .12 Τσιπάκι
- .17 Αετός

1015 Αυτοκόλλητες Ολογραφίες μικρές 3D, *440 δρχ.*

- .1 Μάτι
- .2 Υδρόγειος
- .3 Γάτα
- .5 Λιοντάρι
- .m Τουταγχαμών



1012M Αυτοκόλλητες Ολογραφίες 3D *770 δρχ.*

- .1 Πύργος του Άιφελ
- .2 Αγαλμα Ελευθερίας
- .3 Αστέρι
- .X Σαξοφωνίστας

1001 Κουτάκια laser 2D/3D, 6 σχέδια
540 δρχ.

1004 Κουτάκια laser 3D, 7 σχέδια
780 δρχ.

1063 Κουτάκια laser σχέδια κινητικά
870 δρχ.

1081 Jigsaw Puzzle, 4 σχέδια
1.600 δρχ.

1080 Πολύχρωμη σβούρα, 8 σχέδια
1.290 δρχ.

1082 Δίχρωμη σβούρα, 4 σχέδια
1.450 δρχ.

1017 Γυαλιά Ιριδισμού, 5 χρώματα
540 δρχ.

1003 Κονκάρδες 2D/3D, 4 σειρές, 9 σχέδια/σειρά
600 δρχ.

1010 Κονκάρδες 2D
600 δρχ.

1016 Κονκάρδες 3D, 9 σχέδια
600 δρχ.

1003/5 Κονκάρδες με Smiley 600 δρχ.

1060 Κονκάρδες κινητικές μεγάλες
600 δρχ.

1061 Κονκάρδες κινητικές μικρές
440 δρχ.

1084 Μπρελόκ 3D κινητικά, 8 χρώματα
670 δρχ.

1085 Μπρελόκ 2D/3D Ζώδια, Ζωάκια, Δεινόσαυροι, Διάστημα
670 δρχ.

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

PIXEL 65

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ ΤΕΛΗ				400 δρχ.
			ΣΥΝΟΛΟ	______ δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής 20 μέρες.

Ονοματεπώνυμο ______

Διεύθυνση ______ Τ.Κ. ______

Πόλη ______ Τηλ. ______

Σας αποστέλλω ταχυδρ. επιταγή No ______
με το ποσό που ανταποκρίνεται στην αξία της αγοράς μου.
Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.
Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
(ΟΛΟΓΡΑΦΙΑ BY MAIL)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

HITPACK 13

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο HITPACK 13 που περιλαμβάνει: * το ημιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2) ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3΄΄ που τυπώνει σε δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ. Τζωρτζάκη), * βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες, * δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

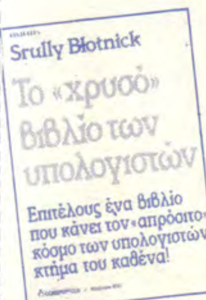
Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ. ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο______ με το ποσό των 950 δρχ.,που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— **Τ.Κ.** ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ. ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— **Τ.Κ.** ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΠΑΙΞΤΕ

SONIC BOOM

ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΚΟΥΠΕΣ ACTIVISION

ΣΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΩΝ GAMERS



Το Sonic Boom είναι ένα πολύ καλό shoot 'em up, που σίγουρα έχει φανατικούς φίλους, και σύντομα θα αποκτήσει και νέους. Σαν γενναίος πιλότος θα πρέπει να αντιμετωπίστε τα σμήνη των εχθρικών αεροπλάνων, που πολλές φορές υποστηρίζονται και από το έδαφος με τανκς ή κανόνια. Περάστε πάνω από έρημες θάλασσες και στρατιωτικές εγκαταστάσεις, και διώξτε τους εχθρούς απ' τις δικές σας βάσεις. Μπορεί η αποστολή σας να μην είναι εύκολη, είμαι σίγουρος όμως ότι θα τα καταφέρετε. Μετά από τη χαρά της νίκης, δεν έχετε παρά να λάβετε μέρος και στο Διαγωνισμό των Gamers.

ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Μπορεί βέβαια να είστε εξαντλημένοι απ' τη μάχη, μπορείτε όμως εύκολα να συμπληρώσετε το κουπόνι του διαγωνισμού. Βάλτε ένα X στο τετραγωνάκι που αντιστοιχεί στην απάντηση που πιστεύετε ότι είναι η σωστή. Μην ξεχάσετε όμως ότι θα πρέπει να ταχυδρομήσετε το κουπόνι όχι αργότερα από τις 20 Μαΐου. Από τη στήλη "Γεγονότα... Φήμες... Σχόλια" θα μάθετε αν σας χαμογέλασε η θεά τύχη.

ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Με κλήρωση ανάμεσα σε όσους απάντησαν σωστά, θα βρεθούν οι 10 τυχεροί. Καθένας από αυτούς θα κερδίσει από μία όμορφη κούπα που διαφημίζει το νέο παιχνίδι της Activision "Ninja Spirit", το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει πολύ σύντομα.

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

(Συμπληρώστε με ένα X το τετραγωνάκι στην απάντηση που θεωρείτε σωστή).

Οι ερωτήσεις του διαγωνισμού των Gamers

1) Πόσα credits δίνει το παιχνίδι, μόλις χάσετε;
α) 3☐ β) 4☐ γ) 5☐

2) Τα είδη των bonus που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι:
α) 2☐ β) 5☐ γ) 10☐

3) Τα σμήνη των κόκκινων αεροπλάνων αντιπροσωπεύουν bonus:
α) Ασπίδα προστασίας☐ β) Εξτρα πόντος☐ γ) Βοηθητικά αεροπλάνα☐

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:______________ ΗΛΙΚΙΑ:______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:______________

____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ______ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ______

Στείλτε μας το συμπληρωμένο κουπόνι στη διεύθυνση:
για το περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ARCADE

RAMBO III





Οι μεγάλες εμπορικές επιτυχίες του κινηματογράφου δεν άφησαν ασυγκίνητες τελικά τις εταιρίες παραγωγής coin-ops, κι έτσι βλέπουμε την Taito να μας παρουσιάζει τις περιπέτειες του Johnny Rambo στο Αφγανιστάν.

Το παιχνίδι είναι ένα shoot 'em up, όπως άλλωστε θα περιμένατε, και η αποστολή σας χωρίζεται σε πολλά τμήματα, κάθε ένα από τα οποία είναι διαφορετικό από τα υπόλοιπα. Ετσι, αρχίζετε με ένα παιχνίδι τύπου Dynamite Duke, με την οθόνη να σκρολάρει από τα δεξιά προς τα αριστερά και τον Johnny να πυροβολεί από τη βάση της οθόνης τα αντίπαλα sprites που εμφανίζονται. Στο δεύτερο τμήμα θα θυμηθείτε το τρίτο κομμάτι του Rambo III της Ocean, αφού ο ήρωάς μας προχωρεί προς το βάθος της οθόνης πεζός, ανατινάζοντας ό,τι έρχεται από απέναντι. Αν έχετε την αντοχή του original Rambo και περάσετε από αυτή την πίστα, θα βρεθείτε να προχωράτε προς το βάθος της οθόνης πάνω σ' ένα μηχανάκι, ή να προσπαθείτε να ξεφύγετε από παγίδες των αντιπάλων σας, ή να πολεμάτε μέσα σε τούνελ. Ο αρχικός σας οπλισμός είναι ένα αυτόματο όπλο με απεριόριστο αριθμό από σφαίρες και μερικά βλήματα

CADASH





Δεν βλέπουμε πολύ συχνά στα coin-ops παιχνίδια στοιχεία adventure, κι έτσι η εμφάνιση ενός τέτοιου παιχνιδιού είναι είδηση. Στην περίπτωση του Cadash, η είδηση αυτή είναι και ευχάριστη, αφού το παιχνίδι είναι πάρα πολύ καλό.

Οι δυνάμεις του κακού έχουν απαγάγει την πριγκίπισσα, και τη φυλάκισαν σ' ένα μακρινό κάστρο. Εσείς, ως γενναίος μαχητής, θα αναλάβετε να συντρίψετε την αντίσταση των σκοτεινών δυνάμεων, και να φέρετε πίσω την πριγκίπισσα σώα και αβλαβή. Η περιπέτειά σας αρχίζει με την επιλογή του χαρακτήρα που θα ελέγχετε. Υπάρχουν τέσσερις δυνατές επιλογές: Ο μαχητής, ο μάγος, ο ιερέας και ο νίνζα, ο καθένας από τους οποίους έχει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του, με σημαντικότερα την αντοχή του στα χτυπήματα, το όπλο που χρησιμοποιεί, και τις μαγικές του ικανότητες. Η επιλογή του σωστού χαρακτήρα είναι θέμα ζωτικής σημασίας, καθώς με μερικούς χαρακτήρες είναι σχεδόν αδύνατο να προχωρήσετε, τουλάχιστον μέχρι να μάθετε καλά τα μυστικά τους.

Στη διαδρομή θα συναντήσετε αντίπαλα sprites διαφόρων ειδών,

μεγάλης ισχύος. Μαζεύοντας bonus icons, μπορείτε να αυξήσετε τη δύναμη πυρός του όπλου σας, να το κάνετε να καλύπτει περισσότερο χώρο, να είναι πιο ταχύβολο να αναπληρώσετε την ενέργεια που έχετε χάσει, ή να πάρετε επιπλέον βλήματα. Εξτρα ενέργεια και βλήματα παίρνετε και όταν τελειώνετε κάποια πίστα. Αν νομίζετε ότι τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα, ακόμη και για ένα Ράμπο, τότε μπορείτε να καλέσετε σε βοήθεια έναν φίλο σας, στο two player mode που διαθέτει το παιχνίδι. Το two player game είναι πολύ πιο διασκεδαστικό από το one player game, και προσφέρει καλύτερες πιθανότητες επιβίωσης.



Από άποψη γραφικών, το Rambo III βρίσκεται σε καλά επίπεδα, αφού διαθέτει μεγάλη ποικιλία sprites και background graphics, τα οποία είναι καλά σχεδιασμένα. Πολύ καλό επίσης είναι και το 3D-scrolling, αφού είναι εξαιρετικά ομαλό. Ο ήχος είναι καλός, αλλά θα μπορούσε να είναι καλύτερος, και το gameplay είναι κι αυτό καλό, κυρίως στο two player mode.

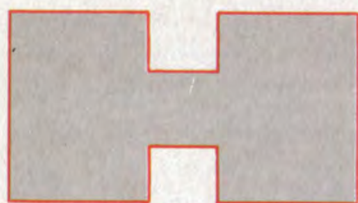






που χρειάζονται διαφορετικό αριθμό χτυπημάτων πριν σας απαλλάξουν από την παρουσία τους, φυσικά εμπόδια, όπως χάσματα με φωτιά, εκρήξεις ηφαιστίων και κεραυνούς. Θα συναντήσετε επίσης και αρκετούς φιλήσυχους ανθρώπους, και κάποιους βασανισμένους. Αν χτυπήσετε τους ανθρώπους αυτούς, τότε θα σας δώσουν αρκετές χρήσιμες πληροφορίες, ή απλά θα δραματοποιήσουν την κατάσταση. Στο δρόμο σας, τέλος, θα βρείτε και αρκετά καταστήματα στα οποία μπορείτε να αγοράσετε εξοπλισμό ή φάρμακα, έναντι αδρής αμοιβής. Τα χρήματα για τις αγορές σας τα μαζεύετε από τα σώματα των αντιπάλων σας, όταν αυτοί πέφτουν νεκροί.

Το gameplay του παιχνιδιού είναι το δυνατότερο στοιχείο του παιχνιδιού με πολύ arcade δράση και αρκετούς γρίφους να λύσετε. Υπάρχει και two player option, όπου τα πράγματα είναι σαφώς καλύτερα. Ο ήχος είναι πολύ καλός, ενώ τα background graphics είναι λεπτομερή, με μεγάλη ποικιλία και σκρολάρουν ομαλότατα. Τα sprites έχουν όμορφο animation και είναι καλοσχεδιασμένα. Αξίζει να του αφιερώσετε μερικές ώρες, όταν το βρείτε στα arcades της περιοχής σας.





ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΠΑΥΛΗ

ΕΝΑ ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ ΑΛΛΙΩΤΙΚΟ ΑΠΟ ΤΑ ΑΛΛΑ

ΜΙΑ ΝΕΑ ΑΝΤΙΛΗΨΗ για το πώς πρέπει να είναι ένα μικροσκόπιο παρουσίασε στην αμερικανική αγορά η εταιρία Edmund Scientific. Το microscanner παίρνει την εικόνα από έναν "αναλυτή" τύπου light-pen, και αφού επεξεργάζεται την εικόνα, τη στέλνει στην οθόνη. Εξειδικευμένη πάντως εφαρμογή, που απευθύνεται κυρίως σε εργαστήρια - πανεπιστημιακά και μη. Η τιμή του φτάνει το 1.400.000 δρχ.! Edmund Scientific, Barrington, NJ. 609-573-6259.



ΕΛΕΓΞΤΕ ΤΗ ΣΙΛΟΥΕΤΑ ΣΑΣ

Η ΜΗΧΑΝΗ ΤΗΣ φωτογραφίας μπορεί να μετρά τις αυξομειώσεις του όγκου του ανθρώπινου σώματος. Το Futrex-1000 χρησιμοποιεί υπέρυθρη ακτινοβολία για να αναλύσει το



λίπος που συναντά στο σώμα. Αν λοιπόν ενδιαφέρεστε από τώρα για τη σιλουέτα σας, επικοινωνήστε με την: Futrex, Hayerstown MD 800-545-1950. Τιμή 48.000 δρχ. περίπου.

ΕΝΑ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ

Η SONY, ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ της "My first Sony", απευθύνεται σε όλους εκείνους που κάνουν τα πρώτα βήματα στο χώρο της ηλεκτρονικής τεχνολογίας. Στη σειρά αυτή ανήκει και το TCM-4040. Πρόκειται για ένα κασετόφωνο / μίκτη, που διαθέτει και πηγές ήχων, είτε drums είτε φωνές ζώων. Μπορείτε έτσι να ηχογραφήσετε μια κασέτα με μουσική, μιξάροντας ταυτόχρονα ήχους ή ακόμα και τη φωνή σας από το μικρόφωνο που διαθέτει. Τιμή: 36.000 δρχ. Σ. ΠΕΤΡΟΧΕΙΛΟΣ & ΣΙΑ ΟΕ, Συγγρού 251, τηλ.. 9430203.



ΕCΗ

ΡΥΘΜΙΣΤΕ ΤΟ ΒΙΟΛΟΓΙΚΟ ΣΑΣ ΡΟΛΟΪ

Οπως ισως εχετε ακούσει, ο οργανισμός του ανθρώπου εκτελεί κάποιες λειτουργίες σε συγκεκριμένα χρονικά διαστήματα, και αντιδρά στις απότομες μεταβολές που συμβαίνουν όταν ταξιδεύουμε σε μέρη με διαφορά στην ώρα. Το Bio clock είναι ένα ρολόι - υπολογιστής που, εφόσον του δώσουμε ορισμένα δεδομένα πριν το ταξίδι μας, καθορίζει ποιες πρέπει να είναι οι ώρες ξεκούρασης μετά το ταξίδι, ώστε να προσαρμοστεί ο οργανισμός το ταχύτερο δυνατόν στο νέο περιβάλλον. Κοστίζει περίπου 21.000 δρχ. THE INTERNATIONAL BUYERS GUIDE, EUROWAY BUSINESS PARK, SWINDON SN5 85N.



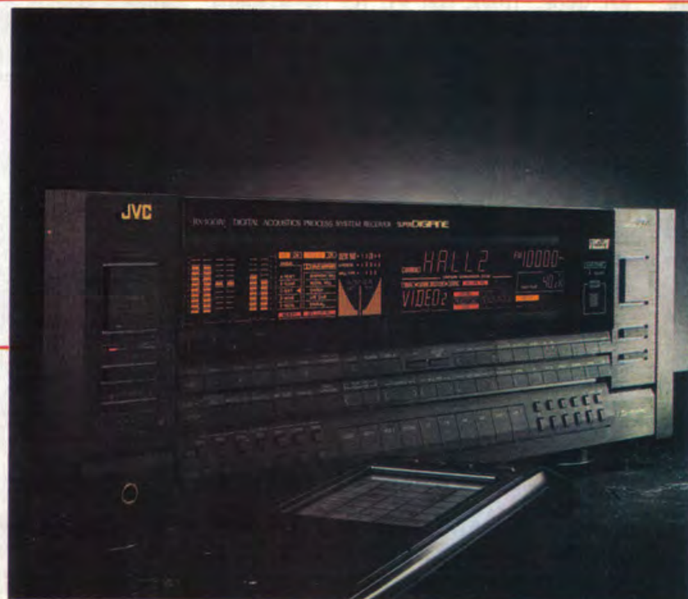
ΧΡΗΣΙΜΟ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ

Προσφατα κυκλοφόρησε ένα νέο CD-ROM drive από τη NEC. Είναι πολύ ελαφρύ (ζυγίζει μόλις 1,2 kgr), και μπορεί να συνδεθεί με οποιονδήποτε υπολογιστή, επιτρέποντάς του έτσι να έχει πρόσβαση σε μια διαρκώς αυξανόμενη συλλογή προγραμμάτων. Η τιμή του στην Αμερική είναι περίπου 95.000 δρχ., και μάλλον στη χώρα μας θα αργήσει να φτάσει, αφού η τιμή του θα ξεπερνά τις 160.000 δρχ. NEC, Wood Dale 1L 708-860-9500.



ΡΑΔΙΟ ΕΝΙΣΧΥΤΗΣ – ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ...

Το να απαριθμησει κανείς τις ιδιότητες και τις ικανότητες του RX-1001VBK της JVC, σίγουρα απαιτεί πολύ χώρο. Γι' αυτό περιοριζόμαστε στα βασικά: Είναι λοιπόν digital acoustics processor, με πεδία ήχων όπως αίθουσα συναυλιών, club, γήπεδο κ.λπ. Διαθέτει digital dolby surround System, γραφικό ισοσταθμιστή, προγραμματιζόμενο remote control κ.ά. Α, ναι! Είναι και ενισχυτής 2x120 και digital tuner με 40 μνήμες. Στην Ελλάδα πάντως δεν έχει εισαχθεί ακόμη. Πληροφορίες: ΗΛΕΚΤΡΟΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΗ ΕΛΛΑΣ Α.Ε., Παπαρρηγοπούλου 3, Πλ. Κλαυθμώνος.



★ Το Ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

Video

Wizards του VHS, ιπτάμενοι δράκοι και λοιπά μέλη του V.R.F.C. (Video Review Fun Club), χαίρετε. Η στήλη μας αναμεταδίδεται με δορυφόρο ζωντανή στο ηλιακό μας σύστημα, και μέσω αναμεταδότη στο Σείριο, Αλντεραάν και Α. Κένταυρο. Ο ανταποκριτής μας A500ST μεταδίδει:

Του Γ. Κυπαρίσση

ΤΙΤΛΟΣ: **ΠΑΡΤΥ ΦΑΝΤΑΣΜΑΤΩΝ**
ΕΤΑΙΡΙΑ: ***HOME VIDEO HELLAS***
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: **ΚΑΡΕΝ ΑΛΕΝ, ΜΠΙΛ ΜΑΡΕΪ, ΤΖΟΝ ΦΟΡΣΑΪΘ, ΡΟΜΠΕΡΤ ΜΙΤΣΑΜ**
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: **ΡΙΤΣΑΡΝΤ ΝΤΟΝΕΡ**
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: **97'**

Είναι ένα από τα παραμύθια εκείνα που βλέπει κανείς - με την ίδια απόλαυση - πολλές φορές. Ποιος είπε όχι για τις περιπέτειες του βαρώνου Μινχάουζεν; Ποιος είπε ποτέ ότι οι περιπέτειες του Σεβάχ έχουν γίνει πια βαρετές; Μάλλον κανείς. Για τους ίδιους λόγους δεν είναι ποτέ βαρετός και ο κύριος Σκρουτζ. Ειδικά όταν πρωταγωνιστεί σε ταινία και αντιπροσωπεύεται από τον πιο τρελό των "Γκοστμπάστερς". Μιλάμε φυσικά για τη γνωστή ιστορία του τσιγγούνη εκατομμυριούχου. Προσέξτε: Οποιαδήποτε ομοιότητα με τον επίσης εκατομμυριούχο της οικογένειας Μακ Νταχ είναι τελείως συμπτωματική (αν και εδώ που τα λέμε έχουν πάρα πολλές ομοιότητες για απλή σύμπτωση).

Η ιστορία του απάνθρωπου εκατομμυριούχου είναι γνωστή σε πολλές και διάφορες versions. Τη φορά αυτή όμως, έχουμε να κάνουμε με την πραγματικότητα (Χμμμ!): Ο



ήρωάς μας ζει στην Αμερική του 1990, λέγεται Φρανκ Κρος και είναι Πρόεδρος ενός τεράστιου δορυφορικού τηλεοπτικού καναλιού, το οποίο κάτω από τις διαταγές του έχει γίνει ένα από τα μεγαλύτερα τηλεοπτικά κανάλια στον κόσμο. Δουλεύει 24-26 ώρες το εικοσιτετράωρο, στο σπίτι, στο γραφείο ή στο αυτοκίνητο. Τα αποτελέσματα βέβαια είναι και θετικά και αρνητικά. Στα θετικά συγκαταλέγονται τα φορτία χαρτονομισμάτων που κερδίζει κάθε μήνα, τα οποία του δίνουν τη δυνατότητα να ζει με... σχετική πολυτέλεια. Τα αρνητικά όμως είναι δυστυχώς πολύ περισσότερα. Ο κύριος Κρος είναι άσπλαχνος, άδικος, αντικοινωνικός, και του αρέσει να κοροϊδεύει τους άλλους. Με άλλα λόγια, θα ήταν ο πιο εκνευριστικός συμπαίκτης σ' ένα shoot 'em up παιχνίδι, και ακόμα πιο απαίσιος σαν αντίπαλός σας σε έναν αγώνα Kick off, ειδικά αν κατάφερνε και σας κέρδιζε. Με τέτοιον χαρακτήρα, ο κύριος Κρος δεν έχει φυσικά πολλούς φίλους. Αντίθετα, οι εχθροί του κάνουν ουρά έξω από το πολυτελές διαμέρισμά του, στο οποίο μένει (φυσικά) μόνος. Πάντως, οι γνώμες των άλλων γι' αυτόν δεν φαίνονται να τον ενδιαφέρουν και πολύ. Ετσι, συνεχίζει να κάνει το... κακό, χωρίς να τον ενδιαφέρουν τα σχόλια. Εδώ όμως ανατρέπεται η κατάσταση...



Review

Το παράξενο συμβαίνει κάποια παραμονή Χριστουγέννων. Ο ήρωάς μας μόλις έχει τελειώσει από τις συνηθισμένες... αδικίες του και βρίσκεται στο σπίτι, όταν ξαφνικά δέχεται επισκέψεις. Και τα προβλήματα ξεκινούν. Πώς να υποδεχτεί κανείς τους επισκέπτες του, όταν πρόκειται για... φαντάσματα φαρσέρ;

Τα προβλήματα βέβαια του κυρίου Κρος έχουν πάρα πολύ γέλιο. Τα φαντάσματα έχουν σκοπό ν' αλλάξουν το χαρακτήρα του με παράξενες μεθόδους. Ο κύριος Κρος προσπαθεί να αντιδράσει με τους γνωστούς του γλυκούς τρόπους, αλλά τα πνεύματα δυστυχώς δεν "τα σηκώνουν" αυτά. Επειτα από μερικούς ανεμοστρόβιλους μέσα στο διαμέρισμα και κάποια πετάγματα έξω από το παράθυρο (να σας θυμίσω ότι από κάτω υπάρχει κενό αρκετών δεκάδων ορόφων), ο ήρωάς μας πείθεται ότι ένα πνεύμα δεν είναι καθόλου εύκολος αντίπαλος, και υπόσχεται να διορθωθεί προς το καλύτερο. Η θεραπεία βέβαια είναι αρκετά πρωτότυπη, αλλά αξίζει τον κόπο.

Είναι η πρώτη φορά που δεν σας είπαμε και πολλά πράγματα για την υπόθεση της ταινίας, αλλά έτσι κι αλλιώς είναι περίπου γνωστή. Γιατί τη διαλέξαμε τώρα; Ε, και τι σημασία έχει; Πρέπει να είναι Χριστούγεννα για να δείτε μια από τις πιο καλές φανταστικές κωμωδίες που έχουν γυριστεί ποτέ; Για το αν θα γελάσετε, μην έχετε καμιά αμφιβολία, μια και αρχηγός στην "ομάδα" είναι ο πιο απολαυστικός από τους "Γκόστμπάστερς". Οσο για τα εφέ, βεβαίως και υπάρχουν. Τα πιο τρελά κι αστεία φαντάσματα που έχετε δει (για να είμαστε ειλικρινείς όμως, μερικά δεν είναι καθόλου αστεία, ειδικά οι σκελετοί που ανάβουν το πούρο του ήρωα - μπρρρ!), απίθανα εφέ, φώτα και χρώματα υπάρχουν σε μεγάλες ποσότητες. Η εταιρία θυμίζει αρκετά "Γκόστμπάστερς" σε μερικά σημεία της, αλλά αυτό δεν είναι καθόλου κακό. Η βαθμολογία λοιπόν: Γραφικά: 9.5 (high resolution φαντάσματα), ήχος: 9.7 (όλα sampled), special FX: 9.7 (πολλά και διάφορα), προγραμματισμός: 9.8 (θαυμάσια κίνηση των φαντασμάτων στον αέρα, με ομαλότατο scrolling, χωρίς ίχνος flickering), χρώματα: 9.9 (αμέτρητα), γενική εντύπωση: 9.6. Μην το χάσετε!

ΤΙΤΛΟΣ: **CYBORG**
ΕΤΑΙΡΙΑ: **MID VIDEO**
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: **ΖΑΝ ΚΛΩΝΤ ΒΑΝ ΝΤΑΜ, ΝΤΕΜΠΟΡΑ ΡΙΧΤΕΡ, ΒΙΝΣΕΝΤ ΚΛΑΪΝ, ΝΤΕΪΛ ΧΑΝΤΟΝ**
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: **ΑΛΜΠΕΡΤ ΠΙΟΥΝ**
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: **97'**

Αλλη μια ταινία που μας υπόσχεται ένα απαίσιο μέλλον... Βρισκόμαστε κάπου στα τέλη του αιώνα μας. Τα πράγματα δεν πάνε καθόλου καλά για την ανθρωπότητα. Από τη μια η οικολογική καταστροφή, η ξηρασία και οι νέες αρρώστιες που οφείλονται σε ανθεκτικά μικρόβια, και απ' την άλλη οι συνεχείς πόλεμοι σε όλο τον κόσμο, έχουν μετατρέψει τη γη σε έναν πλανήτη όπου βασιλεύει η αναρχία. Εκείνοι που επιζούν είναι εκείνοι που μπορούν να βρουν όπλα και να τα χρησιμοποιήσουν, αλλιώς είναι αναγκασμένοι να ανέχονται εκείνους που τα έχουν ήδη βρει. Μέσα στη γενική αυτή έλλειψη πολιτισμού, ομάδες από παλιούς στρατιώτες τρομοκρατούν τον κόσμο και επιβάλλουν τους δικούς τους νόμους, που στηρίζονται στις παλιές δοκιμασμένες μεθόδους της βίας και των βασανιστηρίων. Ομως, ευτυχώς για τους "καλούς", υπάρχουν ορισμένοι στρατιώτες που δεν χρησιμοποιούν τα όπλα τους ενάντια στους πολίτες. Οι περισσότεροι από αυτούς είναι νέοι, και σκοπός τους είναι να βελτιώσουν την κατάσταση. Ομως, λίγοι είναι τόσο ικανοί ώστε να βγουν νικητές από μια αναμέτρηση με τις συμμορίες, και ακόμα λιγότεροι αντέχουν τελικά. Οσοι παραμένουν ονομάζονται Cyborgs, λέξη που προέρχεται από τις CYBernetic ORGanism, δηλαδή κυβερνητικός οργανισμός. Πρόκειται για μια μορφή τεχνητού ανθρωποειδούς που προσομοιάζει τις λειτουργίες του ανθρώπου. Ομως, στην περίπτωσή μας, ο Cyborg είναι ζωντανός. Τον λένε Γκίμπσον, είναι άριστος γνώστης των πολεμικών τεχνών, και η τελευταία ελπίδα ενάντια στη συμμορία που κυριαρχεί, με αρχηγό τον τρομερό Φέντερ. Θα τα καταφέρει να βάλει κάποια τάξη στον κόσμο του μέλλοντος; Αν είναι του γούστου σας οι μελλοντικές ταινίες περιπέτειας, τότε αυτή σας κάνει. Συνδυάζει δράση, φωτιές και πυροβολισμούς με γεύση από επιστημονική φαντασία. Ομως, το τελικό αποτέλεσμα είναι περισσότερο πολεμικό παρά φανταστικό. Η ταινία περιλαμβάνει στα χαρακτηριστικά της πολλά καινούργια όπλα, πολλές πρωτότυπες στολές (βέβαια, ο γεροδεμένος ήρωάς μας δεν τις συμπαθεί καθόλου), πολλά κατεστραμμένα κτίρια και πολλές μάχες. Επειδή το όνομα του τίτλου μας είναι γνωστό και από τα computer games, καλά θα κάνετε να πάρετε ένα joystick, και να βοηθήσετε κι εσείς λιγάκι το φίλο μας τον Γκίμπσον...



CONSOLES REVIEW

Σ' αυτή την στήλη θα φιλοξενούμε κάθε μήνα τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και έχουν γραφτεί για τις γνωστές πια σε όλους παιχνιδομηχανές!

Του Κ. Βασιλάκη

GOLDEN AXE

Είδος: SLASH 'EM UP
Console: SEGA MASTER SYSTEM

Λίγους μόνο μήνες πριν από την κυκλοφορία της computer version του παιχνιδιού, η Sega εφοδίασε και την κονσόλα της με μια έκδοση του δημοφιλούς αυτού slash 'em up.

Η ιστορία εκτυλίσσεται σε πέντε συνολικά πίστες που θυμίζουν μεσαίωνα. Ελέγχετε ένα σωματώδη μαχητή, οπλισμένο με ένα ξίφος, και σκοπός σας είναι να σκοτώσετε τον Death-Adder, ο οποίος κρατάει αιχμάλωτο το βασιλικό ζεύγος κι έχει σκοτώσει τη μητέρα του μαχητή. Πριν όμως φτάσετε στην τελική αναμέτρηση με τον Death-Adder, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τις στρατιές των πιστών υπηκόων του, που θέλουν να θέσουν άδοξο τέλος στην πορεία σας.

Μερικοί από τους κακούς είναι ανεβασμένοι σε προϊστορικούς δράκοντες. Αν καταφέρετε να τους κάνετε να... αφιππεύσουν, θα μπορέσετε να ανεβείτε εσείς πάνω στους δράκους, αυξάνοντας έτσι την ταχύτητά σας και τη δύναμη των χτυπημάτων σας. Αν δείτε ότι δεν σας επαρκούν τα κλασικά όπλα, τότε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μαγεία, προκειμένου να απαλλαγείτε από τους αντιπάλους σας. Υπάρχουν τρεις τύποι μαγείας, με διαφορετική ισχύ, αλλά χρειάζονται διαφορετικό αριθμό tokens για να ενεργοποιηθούν. Τον τύπο μαγείας που θα χρησιμοποιήσετε τον επιλέγετε στην αρχή του παιχνιδιού, στο σημείο που στο coin-op επιλέγατε το χαρακτήρα που θα ελέγχατε. Το conversion είναι γενικά πολύ καλό, και τα μόνα σημεία στα οποία διαφέρει από το coin-op, είναι η δυνατότητα επιλογής χαρακτήρα και τα γραφικά. Αλλη μια επιτυχία για τη Sega.

GRAPHICS: 9.0
ANIMATION: 8.9
ΗΧΟΣ: 9.1
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.1



PC KID

Είδος: ARCADE
Console: PC ENGINE

Τελικά, φαίνεται ότι η παραγωγή παιχνιδιών τύπου Mario Bros και WonderBoy δεν πρόκειται να σταματήσει ποτέ, και το PC Kid είναι άλλη μια απόδειξη γι' αυτό.

Το PC Kid είναι λοιπόν άλλο ένα right-to-left scrolling game, με χαριτωμένα γραφικά και περίεργα sprites, που αρχίζουν από δεινόσαυρους που χοροπηδάνε, και φτάνουν μέχρι χαμογελαστές μύγες. Εσείς μπορείτε να τρέχετε και να κάνετε αλματάκια, προκειμένου να αποφύγετε τους αντιπάλους σας. Αν όμως συγκρουστείτε με κάποιον, τότε η ενέργειά σας θα μειωθεί - μπορείτε όμως να την αναπληρώσετε, μαζεύοντας φρούτα. Μαζεύοντας ένα ειδικό bonus icon, το κεφάλι σας σκληραίνει απότομα, κι έτσι μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να σκοτώνετε τα αντίπαλα sprites, ενώ ένα άλλο bonus icon σας κάνει άτρωτους στα χτυπήματα των εχθρών.

Στο τέλος κάθε level, υπάρχει ο γνωστός σας μεγάλος κακός, τον οποίο πρέπει να κουτουλήσετε αρκετές φορές, πριν σας επιτραπεί η είσοδος στο επόμενο επίπεδο.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και τα sprites είναι όμορφα σχεδιασμένα, και με πολύ καλό animation. Ο ήχος είναι κι αυτός πολύ καλός, με συνεχή μουσική και πολλά ηχητικά εφέ. Το gameplay, τέλος, είναι κι αυτό πολύ καλό και πάρα πολύ εθιστικό, ξεπερνάει ίσως και το ίδιο το Mario Bros. Ενα εξαιρετικό παιχνίδι, που δεν πρόκειται να απογοητεύσει κανέναν.

GRAPHICS: 9.0
ANIMATION: 9.4
ΗΧΟΣ: 9.0
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.2

